# الألعاب الغوت نونسيم اللغات الأجنبية

مع أمثلة لتعليم لعرَبْيَة لِغيرالناطقين بحيا

تأليف ناصف مصطفى عبد العزيز

تقدیمومراجعة د.محودإسماعیلصینی

التساشر



الرياض - الملكة العربية السعودية

# جَنَعْ الْمِئْ قُولَ مِحْفُوظَتْ الطبعيّة الأول

×19.4 - 19.41 A

دار الربخ للنشر الرياض صء ب 1077

#### تعت سيميم

شهدت السنوات العشر الأخيرة تطوراً كبيراً في حقل تعليم اللغات، والأجنية منها بصفة خاصة، فقد ثبت لعلماء اللغة التطبيقيين ولكثير من معلمي اللغات بأنه لا أسلوب القواعد والترجمة وما شابهها (مثل الاتجاء المبني على نظرية تعلم الرموز الصرفية (cognitive code - learning) ولا الإساليب المقتصرة على التدريبات النمطية تؤدى إلى الهدف المنشود من تعليم وتعلم اللغة، وإنما القدرة على استعمال اللغة للاتصال في مواقف الحياة المختلفة سواء أكان ذلك استقبالاً أم إرسالاً (فهماً أم تعبيراً). ولذلك كان الاتجاء نحو ما يسمى بالاتجاء الاتصالى في تعليم اللغات حيث تُدرم اللغة بوصفها أداة للاتصال، ويتم بناء المناهج على أساس ولذلك (speech acts ما يسمى أحياناً) speech acts أو ما يسمى أحياناً

ويبدو أن التفكير في هذا الاتجاه جعل المختصين يفكرون في وسائل وأساليب جديدة لتعليم اللغات، ومن هذا المنطلق كان الاهتمام المتزايد في الأونة الأخيرة بما يسمى والألعاب الاتصالية، tive games أو الألعاب اللغوية language games. فعن طريق هذه الألعاب يتدرب الدارسون على استخدام اللغة التي يتعلمونها في مواقف

طبيعية أو شبه طبيعية: فالدارس يستمع ليفهم التعليمات أو المعلومات التي يقدمها له المعلم أو دارس آخر، وهو يقرؤها أحياناً، ثم إنه يتبادل الحديث مع المعلم ومع زملائه للاستفسار أو تبادل المعلومات وهكذا... وكل ذلك يجري في جو من المرح والجدية معزوجين معاً في وقت واخد، ودون إحساس بالملل أو الخجل أو التصنع الذي قد يحس به في ظروف الدروس التقليدية.

من هنا جاء اهتمام معهد اللغة العربية بجامعة الرياض بهذا النوع من هنا جاء اهتمام معهد اللغة العربية لغير الناطقين بها، وقد قام الأستاذ ناصف عبد العزيز - المدرس بالمعهد - بإعداد الكتاب الذي بين أيدينا مستعيناً بالخبرات العالمية المنشورة في هذا المجال، فجاء كتابه شمرة يانعة دائية قطوفها لمعلمي اللغات لكي يستفيدوا منها في العملية الشاقة لتدريس اللغة، عربية كانت أم غير عربية، لأهلها أم لغير الناطقين بها، علهم يخفقون بذلك من عناء الدرس التقليدي، ويعطون طلابهم القرصة بين الحين والأخر للتدرب العملي في استخدام اللغة التي يدرسونها.

والكتاب لا شك عمل رائد يستحق مؤلفه الشكر عليه . . د. محود إسماعيل صينى استاذ علم اللغة التطبيقي المشارك ومدير معهد اللغة العربية المشارك جامعة الرياض المربية الرياض في ۲/ ۳/ ۱٤۰۱ هـ

# المقسدمة

الألعاب اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة، وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نُظُم تعليم لغاتها.

وقد يظن البعض أنَّ من دالترف، اللغوي استخدام الألعاب في التدريس، ولكن المتأمل للجو المبهج الذي تضفيه الألعاب على دروس اللغة، والآثار الطبية التي تتركها في نغوس الدارسين وما يطرأ على لغتهم من تعلور ونمو، سيقتنع به بلا شك بجدوى استخدام الألعاب اللغوية كعامل، ملطف من جفاف الدروس وتعب التدريبات، وكوسيلة لتنمية مهارات اللغة وتوفير فرص الاتصال بين الدارسين في مواقف اجتماعية طبيعية مرحة.

وسيجد المعلم في القسم الأول من الكتاب بحثاً يتناول تعريف اللعبة اللغوية وخصائصها ومجالات استخدامها وطرق جمعها وكذلك لغة تنظيمها.

أما القسم الثاني من الكتاب فيشتمل على الألعاب مصنفة بحسب طبيعتها العامة وروحها، ومتضمنة سبل الإعداد لها، وخطوات إجرائها، والمهارات التي تُذرَّبُ عليها، والمستوى الذي تُجرَى فيه. وفي نهاية الكتاب جدول به ملخص للأنعاب، ومسرد ينقسم إلى أربعة أقسام:

أ - اللغة (الصفة - الظرف - أدوات الإستفهام . . الغ). ب - الموضوع (السن - الشخصية - الألوان - المهن . . . الغ).

جــ أشكِال الاتصال (إلقاء أسئلة \_ إبداء الأسباب \_ الموازنة \_

التصحيح... الخ).

د مهارات اللغة وعناصرها (القراءة للفردات التراكيب...
 الخ).

ونرجو أن يجد المعلم في هذا الكتباب فائدةً وعوناً، والله الموفق...

# أهِمِّيَّة الألعَاب في دُرُوس اللَّغَةِ

من المبادىء السائدة في تعليم اللغات الأجنية، أن عملية التعليم والتعلم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه أكمل - باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة. ولدى الدارسين - وبخاصة الصغار منهم - روح عالية في التنافس، بحيث يمكن لأي نوع من التدريب أن يتحول إلى منافسة أو مسابقة، يتعلم المشتركون من خلالها دون أن يغطئوا إلى ما يحدث لهم، وفي ذلك كما لا يخفى - تعويد لهم على التلقائية في استخدام اللغة.

تَمَلَّم اللغة عمل شاق، يُكلِّف المرء جهداً في الغهم وفي التدريب الآلي المكثف للتَمكُّن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهاراتها المختلفة. وهذا الجهد متطلب في كل لحظة طوال برنامج تعليم اللغة، وفي حاجة إلى تغذية وتدعيم عدة سنوات، لتوفير القدرة للدارس على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقبير المكتوب.

والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيراً من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رتساية الدروس وجفافها.

توفر كثير من الألعاب مجالًا واسعاً في التدريب ـ مَثَلُها في ذلك مَثَلُ التدريبات المعروفة ـ كما أن بعضها لا يحقق شيئًا يُذكَر.

والذي يهم هنا هو مقدار التدريب، حيث يكون الدارسون متطلعين إلى اختبار قيمة لغتهم الجديدة في مواقف واقعية حية، بينما لا يلمسون ذلك عند استعمالهم لها بطريقة آلية في تدريب تقليدي عادي، يبعث على السام ويثني من عزائم الدارسين، ويولد لديهم شعوراً بضآلة ثمرته فيضطرهم إلى الانسحاب قبل الوصول إلى مستوى معقول من الدراسة. ومن هنا نشأت الحاجة إلى ضرورة إكساب المعنى للغة المتعلمة.

والترجمة المفيدة للمعنى تبدو في استجابة الدارسين لما وصلوا إليه من مستوى بطريقة إيجابية، حينما يتناوب مشاعرهم المرح والتنافس والغضب والدهشة والاهتمام والفضول، حينتذ سيكون النص ذا معنى واضح لهم وذا هدفي بين أيضاً.

تساعد الالعاب المعلم على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام. ولكي يتم لهم ذلك لا بد أن يفهموا ما يقوله أو يكتبه الآخرون، ولا بد أيضاً أن يتكلموا ويكتبوا لكي يعبروا عن وجهات نظرهم. وهكذا فإن معنى اللغة التي يسمعونها ويقرأونها ويتكلمونها ويكتبونها، ستكون أوفر حبوبة وأعمق خبرةً وأيسر تَذَكُراً.

ومتى أصبحت الألعاب وسيلةً لإثراء التدريب الذّلالي الهادف للغة يمكن النظر إليها ـ حينئذ ـ باعتبارها مركزاً لذخيرة المعلم، وَمَدَداً للمادة اللغوية التي يُدَرَّبُ عليها الدارسون، لا أن يقتصر استخدامها على الأيام التي يكثر فيها الغياب، أو في نهاية الفصول الدراسية. ويمكن للمعلم المتطلّع، أن يخطط في منهجه لاستخدام الألعاب كوسيلة ممتعة ومفيدة لتعزيز ما ثم دراسته بوسائل التدريب التقليدية المعروفة.

# اللعب للغوتية

#### تعريف اللغب قراللغوية

يُستخدم اصطلاح والألعاب، في تعليم اللغة، لكي يعطى مجالاً واسعاً في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة معتمة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضاً تُوظّفُ بعض العمليات العقلية مشل والتخمين، لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعاً من الاختيار لِلْغة التي يستخدمونها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته في الأقل.

وقد أُطلِقَت كلمة والعاب، على تلك الألعاب التي لها بداية مُحدُّدة ونقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم، وأطلقت كذلك على كافة أنواع الانشطة الشبيهة بالألعاب، والتي ليس لها شكلها المألوف. وسوف يتناول الكتاب بعضاً منها أيضاً.

ولا يوجد هناك حد فاصل واضح في تعليم اللغة بين ما يُسمَّى العاباً وغير ذلك من ألوان النشاط اللغوي. ويمكننا أن ننساق مع القول فنقول: إنه لا حاجة بنا - في تعليم اللغة - إلى بذل جهد كبير لتحويل النشاط التعليمي الشُّفِي إلى ألعاب مختلفة، أو ما يشبه الألعاب. ولكننا

نستطيع مع قليل من الخيال، وقدر متواضع من الإبداع تحويل معظم النشاط الصفى والتدريبات اللغوية إلى ألعاب أو ما يشبه الألعاب.

ومن أفضل ما قبل في تحديد اللعبة اللغوية ما قاله ج. جيبس .G Gibbs في تعريفها: «إنها نشاط يتم بين الدارسين ـ متعاونين أو متنافسين ـ للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة . . ..

### الرقع الحقيقيّة للألعاب

يَكُمُنُ الجوهر الحقيقي للألعاب في:

- روح التنافس األخوي للتفوق على الأخرين ويزّهم.
- مشاهدة الأخرين ومتابعتهم في المسابقات المختلفة وتشجيعهم.
  - حث النفس على تحسين إمكاناتها الذَّاتية.
- التعاون مع الأقران لإنجاز عملٍ مُعَبِّن أو لتحقيق انتصارٍ ما.

وفي الألعاب الجماعية أو في المجموعات، يسير التنافس والتعاون جَنباً إلى جنب. فهناك مجموعات وفرَق أخرى نحاول التغلب عليها، كما أن هناك أصدقاء نساعدهم على الانتصار على الفرق المنافسة. وهكذا يكون للفرد دور مهم في نظر الأخرين.

# خَصَائِصُ العَبُ الْجُيَتِ دَة

يمكن للعبة \_ بطبيعة الحال \_ أن تكون ممتازة من حيث كونها لعبة .
ولكن قد لا تعتبر وسيلة نافعة ومفيدة من حيث كونها وسيلة مساعدة من
وسائل تعليم اللغة . فهناك بعض الألعاب تعتبر بمثابة عائق (() ومن بينها
الألعاب التي تدور حول الحروف غير المرتبة أو التي تدفع إلى تكوين
أنماط خاطئة ، أو التي يشترك فيها عدد محدود من الدارسين بينما يظل
الأخرون يتفرجون . ومن بينها أيضاً تلك الألعاب التي تتطلب عدداً كبيراً
من المفردات والتي لا يملكها سوى أهل اللغة . ومن بينها كذلك
الألعاب التي تعتمد على المعلومات الجغرافية أو التاريخية بالإضافة إلى
الألغاز الخالصة .

ما الذي يضنع اللعبة الجيدة؟

ما الأسس العامة التي ينبغي أن نضمها في اعتبارنا عند تصميم أو تطويم لعبة لأحد فصول اللغة؟.

 إ ـ اللعبة اللغوية نشاط تعاوني، مثير للعزائم لتحقيق أهداف موضوعة في إطار من النظم والتعليمات.

<sup>(</sup>١) انظر

W. R. Lee, Language-Teaching Games and Contests (Oxford Univ. Press) 1965, P. 3.

وهذه التعليمات والنظم سهلة الوضع، يسيرة الصياغة، ولكن المهم هو أنه لا بد في تصميم الألعاب اللغوية من مراعاة الموضوعية، وذلك بأن يكون لها قوة حافزة، ويكون للنشاط نقطة نهاية.

ولا يعني ذلك أن تكون جذابة وممتعة فحسب ـ بالرغم ما لذلك من أهمية أيضاً ـ بل لا بد من وجود نهاية محددة، يدرك عندها اللاعبون أنهم قد أكملوا اللعبة، أو أنهم حققوا الانتصار والفوز.

والتتمة الناجحة للعمل: كتبادل البطاقات مع لاعب آخر، أو العثور على شريك، يعتبران مثلين واضحين لنقطتي النهاية.

٧ ـ ويما أن الهدف هـ تشجيع الاستخدام اللغوي لـ الأعراض الاتصالية، وليس دراسة اللغة من أجل اللغة (اللغة للغة)، ففي مثل هذه الألعاب تكون اللغة هي الوسيلة التي تتحقق بها الأهداف الموضوعية. فاللغة هنا أداة للاستعمال وليست مادة للتدريب فقط.

وهذه الخاصية تقود إلى فائدة جانبية، وهي أن الدارسين يصبحون مأخوذين بالمهمة مفتونين بها، فيتخلون عن بعض الرعبي الذاتي، وما يسببه لهم من حجل ورهبة، أثناء اختيار لفتهم الجديدة، والتي قد تجعلهم مُقيَّدين إلى ما تسميه ويلجا ريضرز Wilga Rivers ومرحلة الاتصال الزائف في الفصل».

وإذا لم تكن هناك خاتمة محددة، أو نقطة وفوز، فسوف يؤدي ذلك بالنشاط إلى التفكك وعدم الترابط، ويفقد السمات الحقيقية للجة، ويتحول إلى تدريب لغوى سَيِّع الترجيه.

٣ ـ وهناك سمة جوهرية أخرى لمعظم الألعاب الموشَّحة، وهي
 تكوين معلومات وآراء متباينة بين اللاعبين.

فلو تولَّد موقف يعرف فيه أحد اللاعبين شيئاً لا يعرفه اللاعب

الأخر ، ووجبت المشاركة في هذه المعلومات حتى يتم العمل، ستنثأ حاجة مُلِحَة للتفاهم بينهما، وهذا سيؤدي بالضرورة إلى تحقيق الإتصال بين الدارسين.

ويمكن ملاحظة هذا المبدأ بسهولة أثناء العمل في لعبة وصف وارسم، حيث يمكن للاعب الأول رؤية صورة لا يسمح للاعب الثاني بمشاهدتها. وبما أن هذا الاخير يريد أن يرسم صورة قريبة الشبه من الصورة التي في يد اللاعب الأول، لذلك فإن اللاعبين لا بد وأن يتحدثا بطريقة تعاونية تتيح للاعب الثاني تَلقى المعلومات المطلوبة لذلك.

وهكذا نخلص إلى أن هناك مكاناً في قصل اللغة لأنواع مألوفة من ألعاب التنافس والمجازفة، التي تتمثل في التسابق لإكمال عمل، أو التباري لتسجيل أكبر عدد من النقاط.

ولكي يتم ذلك لا مناص من توظيف مهارات مثمل: الملاءمة والتمييز والتعرف والتسلسل والتابع والاستدلال . ولا شك فإن اللغة الناتجة من مثل هذه الانشطة، يمكن أن تكون مفيدة للغاية.

ويمكن إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة في الآتي:

١ ـ ملاءمة اللعبة لمستوى الدارسين.

٢ \_ صلاحية اللعبة لكافة المستويات.

٣ ـ إشراك اللعبة لأكبر عدد من الدارسين.

إلى المعالجة اللعبة الأكثر من مهارة أو ظاهرة الغوية.

اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثاً.

٦ ـ سهولة الإجراء.

٧ ـ إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح.

# مجالات الألعايب اللغوية

يمكن للألعاب أن تُدرَّب على المهارات اللغوية الرئيسية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة)، ويمكن استغلالها كذلك في جميع خطوات سلسلة التعليم والتعلم (التقديم، والتكرار، والربط، والإنشاء...) وفي التدريب على مواقف ونماذج عديدة من الاتصال\(^?).

ومما أثبت فائدة في تلك المجالات بخاصة، الألعاب التي تجري في أزواج أو في جماعات.

ويتوقف نجاحها واستجابة الدارسين لها، على مدى إيمان المعلم بفائدة الألعاب واعتقاده بجدواها.

<sup>(</sup>٢) انظر:

Andrew Wright, Games For Language Learning. (Cambridge University Press) 1979, P 2.

#### الألعاث وللهازات اللغوتية

#### الألعابُ الشَّفَهيَّة

يتعلم الناس اللغة بالاستخدام، وضالباً ما يكون التركيز على المشافهة في بدء برامج تعليم اللغة، ويستمر النشاط الشفهي بعد ذلك حتى نهاية المداسة.

ولن يتأتى للدارس إتقان هذا الجانب الهام من دراسة اللغة إلا بالتدريب المتواصل والتكرار المستمر الأنماط اللغة. ولا يتم له السيطرة عليها إلا بعد فترة معقولة \_ تطول أو تقصر \_ تبعاً لخطة المقرر الدراسي. وإذا كان الكلام خالياً من الروح فلن يحقق بالطبع أية فائدة، ولكي يكون كلامنا ذا معنى، فلا بد أن يكون له مضمون مفهوم ومحتوى هادف.

ومتى كان النشاط الرئيسي للدرس شفهياً، يجدر عندئذ الكلام عن الأشياء المحسوسة التي يمكن لمسها وتحريكها، وعن الأحداث والوقائع التي يمكن سماعها أو رؤيتها، سواء في الحقيقة أم في الصور. وينغي كذلك العناية بتخطيط ما سنقدمه للدارسين، واختيار ما سنعلمه وندرب عليه من تلك الأنماط اللغوية الضرورية، وسلوك أفضل السبل التي سندرس بواسطتها المادة اللغوية على مدار الفصل أو العام الدراسي.

والاستفادة من الألعاب في هذا المجال من تدريس اللغة، بديل عن التكوار المُعِلَّ، وتخفيف من رتابة الدروس، وتوفير لفرص عديدة للاستماع والكلام في مواقف حية وممتعة، تجعل الدارسين أكثر تفاعلاً مع ما يدرسونه، وأشد تجاوياً لهذا النوع من النشاط. فلا يمكننا أن نغفل ما للاستماع والكلام من دور رئيسي في إدارة الألعاب وإجرائها، صواء من جانب المعلم (الرائد) أم من جانب الدارس (المتباري).

ولعلنا إذا تَصَوَّرنا ألوان الأنشطة الشفهية في كافة مستويات برامج تعليم اللغة، فسوف ندرك كم ستضفي عليها الألعاب بريقاً وظرافة وحيوية.

ومن أهم الألعاب الشفهية \_ كما سنرى في القسم الأخير من الكتباب \_ ألعاب والتعرُّف، و واستمع ونَفَّذ، وألعاب والسلسلة، و والموازنات، و والسؤال والجواب، . الخ<sup>77</sup>.

#### ألعاب النطق

مهما كان نطقك جيداً، فمن المؤكد أن تلاميذك سيجدون صعوبات في نطق بعض الأصوات، أو في تجاور بعضها إلى جانب البعض، أو في نطقها في بداية الكلمة أو وسطها أو نهايتها، هذا بالإضافة إلى ما يسببه النبر غير المألوف من مشكلات أيضاً.

ووضوح الصوت وجلاؤه يعتمد كثيراً على الملاءمة بين استخدام هذه الأمور جميعاً.

وعلى كل معلم للغة الاجنبية أن يدرك تماماً الصعاب التي يواجهها تلاميذه في النطق وما يمكن أن يفعله حتى يذللها لهم.

<sup>(</sup>٣) انظر الألعاب ١٦ و١٥ و٣٣ و٤٦.

وتختلف أخطاء النطق التي تقع في اللغة الأجنية ـ بالطبع ـ من لسان إلى آخر، بالرغم من شيوع بعضها. وعلى المعلم أن يواجه مشكلات تلاميذه الخاصة ويركز عليها بشكل مكفّ. وليس من الضروري أن نقدم دراسة صوتية عامة لدارسين مبتدئين، فلن يكون ذلك مفيداً ولا ممتعاً لهم في مسيرة دراستهم للغة الجديدة.

ولا يعني ذلك ألا تُقَلَّم الأصوات بمعزل. ولقد صادفتنا جميعاً ظروف عجز فيها الدارسون عن محاكاة ما نقول، رغم تكرارنا له عدة مرات. فعادات الاستماع التي دَرَجَ عليها الدارسون في لغتهم الأم، تجمل من الصعب عليهم إدراك وتمييز الفروق بين الأصوات التي لا أهمية لها في لغتهم القومية وعلى ذلك فليس من الصواب أن تسأل تلميذك بلا صبر قائلاً: «ألا تستطيع أن تسمع ما أقول؟».

ومن المفيد عزل الصوت وإظهار الخصائص المرثية التي تتركب منه مثل حركة اللسان ووضع الفكين والشفتين. وفي الحقيقة فإن ذلك يمكن - في حد ذاته - أن يعين التلميذ على أن يسمع بطريقة أفضل. وإلى أن يستعليعوا سماع الفرق بين ما ينطقون به وبين ما يريده المعلم منهم، فلن يكون هناك إحراز أيُّ تَقَلَّم يُذكر.

#### ما يجب مراعاته في ألعاب النطق؟

١ \_ يجب أن تجري تدريبات النطق \_ التي تتخذ شكل الألماب أو المسابقات بانتظام ولكن دون أن تستغرق وقتاً طويلاً. ولعل خمس دقائق في كل دوس تكون كافية ومُؤثَّرة.

٢ ـ بجب أن تكون هذه التدريبات ذات معنى بقدر الإمكان ـ شأنها في
 ذلك شأن بقية البرنامج التعليمي .

وعلى الرغم من ضرورة عزل الأصوات من آن إلى آخر، فإن

أمثلة

مثل: «هذه صورة الفيل؛ و «هذه سورة الفيل؛

ومثل: «سار القوم أمس» «ثار القوم أمس»

تمين الدارسين على أن يتحققوا مِما قد يسببه تغيير طفيف في الصوت من اختلاف كبير في المعنى.

- ويستحسن أن تتناول تدريبات النطق تلك الكلمات التي سبق أن قدمناها للدارسين في برنامجهم الدراسي. فإذا قدمنا لهم كلمات غير مالوفة في تلك التدريبات الإضافية \_ فسوف ينظرون إلى دروس النطق على أنها شيء شاذ وغريب.

وتقديم الأصوات في عبارات كالمثالين السابقين ـ قد لا يناسب الدارسين المبتدئين، إلا إذا حققوا قسطاً من الدراسة يكون لديهم القدر الادنى من المفردات، الذي يتبع للمعلم تقديم أمثال هذه الجمل. وعلى ذلك فإن هذه التدريبات والألعاب الضرورية في عملية النطق في المراحل الأولى للدراسة، يمكن أن تعتمد بشكل رئيسي على الكلمات والأصوات المجرّدة.

والألعاب والمسابقات وغيرها من الأنشطة التي يضمّها الكتاب(4) توضيحية، وصعوبات النطق التي تعكسها هذه الأمثلة لا تتواجد في كل مكان تقريباً، ولذلك فمن الضروري ملاءمتها مع البيئة ومع طبيعة الدارسين.

<sup>(</sup>٤) انظر اللعبين رقم ٢ ورثم ٣.

ويرجع قدر كبير من جاذبية الألعاب وبهجتها إلى طبيعة المعلم وحماسه لها وكفاءته في إجرائها. وينطبق هذا بلا شك على كافّة جوانب العملية التعليمية.

#### ألعاب القيسراءة

يستطيع الدارسون أن يقرأوا بلغتهم الام، ولكن ليس دائماً. فأحياناً لا يكون لِلْغَةِ الام شكل مكتوب، وأحياناً أخرى يبدأ التعليم الشفهي للغة الأجنبية أو للغة الثانية في سن مبكرة، بحيث لا يمكن للتلاميذ إدراك ماذا يُقصَدُ بالقراءة.

ومما لا شك فيه، فإنَّ تَعَلِّمُ القراءة في أية لغة يُعتبر إنجازاً هاماً بل اكتشاف جديد.

وهناك أيضاً مشكلة هؤلاء الذين تَموَّدوا القراءة من اليسار إلى اليمين أو من أعلى إلى أسغل، لأن هذه هي الطريقة التي يقرأون بها لغتهم الأم. إنَّ هؤلاء الدارسين يحتاجون إلى ألعاب وما قبل القراءة، حتى يدرك البعض المقصود بالقراءة، ويتدرب الآخرون على الاتجاه من المين إلى اليسار.

ومن أبسط مواد ما قبل القراءة: القصة المصوَّرة، التي يمكن فهمها بتَنَجُ مجموعة صور من اليمين إلى اليسار حتى أسفل الصفحة.

ويمكننا حصر أهم أنواع الألعاب التي تعالج مشكلات القراءة فيما يأتي:

١ .. ألعاب التعرف على الحروف والكلمة والجملة.

٧ \_ ألعاب التدريب على القراءة من اليمين إلى اليسار.

٣ ـ ألعاب التدريب على قراءة كلمة أو عبارة أو نص قصير.

إلعاب التعرف على أخطاء القراءة وتصحيحها(\*).

 ه ـ العاب التدريب على استيعاب مفردات أو عبارة قصيرة أو نص قصير<sup>(7)</sup>.

وفي المرحلة التمهيدية للقراءة، تستطيع الألعاب التي تستخدم البطاقات الومضية (بطاقات العرض السريع) أن تأتي بعون كبير في هذا المجال وبخاصة للأطفال.

وَيُدَوَّنُ على هذه البطاقات كلمات أو جمل تكتب بخط كبير واضح، بحيث يتمكن الذين يجلسون في مؤخرة الفصل من أن يروها بوضوح. وليس من الصعب تنفيذ هذه البطاقات. وصغار الدارسين لديهم رغبة دائماً لمعاونة معلميهم في مثل تلك الأمور. ولكن لا بد أن يدأ المعلم في إعداد البطاقات الأولى، على أن تكون بطاقات جمل، حتى لا يربك التلاميذ بالحروف المغردة (٧٠).

وهناك أنواع أخرى من البطاقات تُستخدَم في ألعاب القراءة، مثل بطاقات الملاءمة، بحيث تكون في أزواج، وبين كل زوج من البطاقات علاقة معنة:

مثل: نهر وسمك، وسماء ونجوم، ومدرسة وتلاميذ.

أو الخريطة واسم البلد.

أو السؤال والجواب.

(أو اسم العُملة والبلد (ريال/ السعودية، دولار / أمريكا، يِنَ/ اليان).

<sup>(</sup>٥) انظر اللعبة ٣.

<sup>(</sup>٦) انظر اللعبة ٥.

 <sup>(</sup>٧) هناك أمثلة للبطاقات الومضية «العرض السريع» انظر اللعبة ٤٤ أما أهم الألعاب التي تدرب على مهارة القراءة فهي ١٧، ١١ وه.

وتوجد أيضاً البطاقات ذات الوجهين، فترسم على أحد الوجهين صورة شيء ويكتب على الوجه الأخر اسم هذا الشيء بخط واضع... وهكذا.

ويمكن تلخيص أنواع بطاقات الملاءمة فيما يأتي:

۱ کلمات × کلمات

۲ کلمات × عبارات

۳ صور × کلمات

\$ صور x عبارات

ه عبارات × عبارات

ومن أنواع ألعاب البطاقات أيضاً بطاقـات التعرف على الكلمـة الغريبة وسط مجموعة من الكلمات بينها علاقة مُعيَّنة (^).

وجميع هذه الأنواع تستخدم في تنمية مهارة القراءة وعلاج عيوبها لدى الدارسين.

#### ألعّابُ الكِعُمّانِة

مَرَرنا بالطبع ببعض النشاط الكتابي في ألعاب القراءة التي تناولناها في الفصل السابق.

ويختلف الحال في الكتابة عنه في القراءة، فمن الممكن للدّارس أن يقرأ كلمة أو جملة بِتَظرَةٍ كُلِّة واحِدة، دون الخوض في شكل كل حرف على حدة، أو في طريقة اتصاله بما قبله وما بعده.

أما في الكتابة، فالدارس مضطر إلى كتابة الحروف ووصلها في

<sup>(</sup>٨) انظر اللعبة ٣١.

كلمات وإلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحرف وإمكان وصله بما بعده أم لا، وما يحتاج منه إلى النقط وما لا يحتاج.

وتتدرَّجُ ألعاب الكتابة (٩) من الألعاب البسيطة التي يكمل فيها الدارس حَرفاً ناقِصاً في كلمة أو يعيد ترتيب حروف لتكوين كلمة، أو يكمل كلمة ناقصة في جملة، أو يعيد ترتيب كلمات لتكوين جملة مفهرمة. إلى كتابة عبارات أو أوامر أو أمثال أو رسالة يسمعها من زملائه، أو كتابة وصف لصورة أو أشياء في الطبيعة، أو كتابة قصة من مشاهدة صور مسلسلة، أو تسجيل الاختلافات الدقيقة بين صورتين متشابهتين.

# الألعاب الأيصالية:

من الملاحظ أن جانباً كبيراً من الألعاب التقليدية في تعليم اللغة يركز على الكلمات المجردة المعزولة عن أي سياق، ويدرب في الغالب على لغة قاصرة عن الانتقال بالدارس إلى لغة الحياة الدقيقة، وتلبية حاجاته ورغباته.

# ستماتُ الألعاب إلانصِّبَاليّة وَأَهدَافهَا

#### أً ) تنية الهارات الاتصالية

تهدف الألعاب الاتصالية إلى تنمية مهارات مُعنَّنة مثل الاستماع والكلام، أكثر مما تتَّجه إلى تدريب نقاط خاصة في النطق والتراكيب النحوية، ودون أن تبذل محاولات شاقة لضبط اللغة التي تستخدم أو يضغي أن تستخدم في أية لعبة.

<sup>(</sup>٩) من العاب الكتابة: الإلعاب من في ١١، ١٢، ١٩، ٨٠.

وإذا كان التنبُّق بطبيعة اللغة التي نرغب في التدريب عليها في نشاط ما ذا أهمية كبرى في اختيار المواد التي تلائم فئات معينة من المدارسين، فلن يتأتَّى لنا - في الألعاب الاتصالية - تحديد مسبق للتراكيب والتعبيرات التي ميجري التدريب عليها في اللعبة(١٠٠.

فقد يبدو مثلًا في لعبة مثل «استمع إلى الـوصف وارسم، انها ستتناول بطريقة أساسية لغة التعليمات أو العلاقات المكانبة، عندما يستمع المتسابق إلى وصف زميله لصورة غير مرثية له.

ولكن من المحتمل عند اختبار محتوى الصورة أن يظهر على مسرح الأحداث جانب معنوي غير متوقع في اللغة أثناء إجراء اللعبة.

فالمتباري الذي يشاهد الصورة ويصفها لزميله الدي سيرسمها معتمداً على وصفه دون رؤيتها، سيحاول قدر الإمكان نقل محتواها بدقة ووضوح وبلغة يفهمها المنفّد، حتى تكون الصورة المرسومة أقرب إلى الأصل الموصوف. ولا يتأتى ذلك إلا بمتابعة زَميلِه أثناء الرسم، وتوجيهه أولاً بأول. وكذلك فإن الذي يرسم لا بد له مِن فهم كل دقائق الوصف. ومثل هذه اللعبة لا يمكن أن تتم دون أن يتحقق الاتصال بين الزميلين.

وعلى العموم، فأمثال تلك الألعاب تولّد مجالات واسعة لاستخدام اللغة استخداماً طبيعياً من الصعب التبق بمحتواها، لأن الدارسين سيدفعون إلى إخراج أقصى استعمال لكل ما يملكونه من مصادر لغوية في مجائل الكلام والاستماع.

إن هذه الإمكانية الخاصة هي التي تجعل النشاط اتصالياً، فهي تؤدّي إلى استخدام اللغة، وليس إلى التدريب عليها فقط.

<sup>(</sup>۱۰) انظر:

ب ) التأكيرعلى التعاون اكثرمن المنانسية ·

ففي الألعاب الاتصالية يعمل الـدارسون معـاً في إتمام مهمـة خاصة، مما يؤدي إلى تعزيز الاتصال الهادف وتقويته.

ولعل في التصدي لتحقيق هدف معين، أو لأداء عمل حقيقي ممتع شحداً للهمم ودفعاً للحوافز أشد من مجرد المنافسة والتباري بين اللاهبين.

#### ج) الأداء في أزواج أوني مجموعات

تُؤدَّى الألعاب الاتصالية غالباً في أزواج أو في مجموعات متغيرة، فلا يُفَسَّمُ الفصل إلى فِرَقِ ثابتة جامدةٍ. وهذا يزيد من فرص الكلام، ويُقرَّي حاجة الطلاب إلى أن يستمع بعضهم إلى بعض. فالتفاعُل المباشر بين الدارسين هدف يفوق في أهميته قيام المعلم بالوساطة في أتصال التلاميذ بعضهم بعض.

فالألعاب الاتصالية تصمم على أسس تمكن الدارسين من إجرائها بطريقة ذاتية، معتمدين على أنفسهم ، ومهتدين بتعليمات واضحة سهلة متصلة بكل نشاط.

وهذه الخصائص تتضافر في جعل دور المعلم استشارياً أكثر من كونه إدارياً.

ومهما يكن من أمر، فإن الدارسين سيطلبون النصيحة من المعلم بين الحين والحين، وفي هذه الحالة لن يكون مديراً للألعاب، وإنما تنحصر مسؤوليته بشكل رئيسي في ملاحظة أن الألعاب تجري بطريقة مرضية، وفيما يمكن أن يقدمه من المواد المطلوبة لإجرائها - إن كانت متوفّرة لديه - وكذلك في التأكّد من أن جميع الدارسين قد اشتركوا في الأنشطة وتوفّرت لهم فرص الاتصال دون وساطته.

#### ألعاث تبادل المعلومات

وتعتبر وألعاب تبادل المعلومات؛ مثالًا بارزاً للالعاب الاتصالية التي تُشِيمُ بالموضوعية. حيث ان المشترك فيها لا بد أن ينجع في توصيل المعلومات لزميله حتى ينجزا عملاً مُقيّناً.

ويتم ذلك بصِحَّة إعطاء التعليمات ويتلقّيها، كما في وصِف وَكُوَّدَ، أو وصِف وارسُم،

وهذا يختلف بالطبع عن ألعاب مثل لعبة «ابحث عن الاختلافات» التي يصف فيها اللاعبون ما يُرون فقط، ومثل لعبة «اسأل السؤال الصحيح» التي يلجأ فيها الدارسون إلى استنباط كلمة معينة أو استنتاج عبارة من زملائهم بترجيه الأسئلة لهم.

وهناك أنواع مدهشة من الاستخدامات اللغوية يمكن أن تنشأ عن وألعاب تبادل المعلومات، (١١).

وَيُقَضَّلُ البدء بهذا النوع من الألعاب مع الدارسين المبتدثين للأسباب الآتية:

١ ـ سيفهم الدارسون بسرعة طبيعة العمل الذي يؤدونه والنقطة المطلوبة منهم. وكذلك فإن نتائج اتصالاتهم يمكن تقويمها تقويماً فورياً، طالما أن الأمر يتملق بصورة أو بترتيب بطاقات أو بأشياء من إنتاج أحد الدارسين يمكن مقارنتها بأصولها. فالمعوّل عليه هنا من نجاح الاتصال هو قوة التشابه بين الصورة المنتجة والأصل، وتختفي الحاجة إلى قيام المعلم بمهمة التقويم الفوريّ، حيث إن الدارسين يستطيعون الآن أن يؤدوه بأنفسهم بالمقارنة البصرية.

<sup>(</sup>١١) انظر الألماب هم، ٢٨، ٢٤.

ومن المقيد أن نتيح لِلدَّارسين الفرص لمناقشة نجاحهم أو فشلهم في نهاية اللعبة، حتى يتمكنوا من تحليل خصائص لغتهم التي يحتمل أن نكون قد تسببت في انهيار هذا الاتصال أو قلقلته وانحرافه عن مساره.

ويجب أن يلبّي المعلم طلبات الدارسين إذا احتاجوا لمشورته عند الضرورة، ولكن ينبغي ألا يتدخل أو يقاطع في الكلام.

٧ \_ إمكان أداء هذه الألعاب في أزواج أو في مجموعات صغيرة بجعلها سهلة من حيث التنظيم والسيطرة على الدارسين، وتناسب المعلمين الذين لم يعتادوا على «العمل اللامركزي» للمعلم، ومتى نجح المعلم والدارسون في ذلك، يمكن في هذه الحالة التدرَّج في تقديم الألعاب لمجموعات أكبر، أو تلك المتضمنة لخطوات أطول وأعقد.

 ٣ـ وتعتبر هذه الالعاب أقصر الأنواع استغراقاً للوقت وأبسطها من حيث المعدات والمواد المستخدمة.

ومتى فُهِمَت الأمورُ الشكلية والتنظيمية لـلألعاب، فـلا بأس من إضافة مواد أخرى تضفي على الألعاب بُعداً جديداً.

وطبيعة الإيضاحات والشروح والأوصاف المستخدمة قبل عرض الصور وبعدها، سوف تُزود الدارسين بمصدر غني من المفردات والتعبيرات تصلح لألعاب وابحث عن الاختلافات؛ التي يوضح فيها الدارسون الاختلافات الدقيقة بين أزواج الصور.

ويمكن تكوين مكتبة خاصة بهذه الأنواع من الأنشطة، من الصحف والمجلات.

# أنواع الألعايب للغويت

#### الألعاب اللغوتية واعمارالذارسين

الاستمتاع بالألعاب لا يقتصر على سن معينة. فقليل من الأشخاص يبغض النظر عن العمر يمكن أن يكونوا أقل اهتماماً وولعاً بالألعاب من الأخرين. ويعتمد ذلك على مدى ملاءمة اللعبة للاعبين، وكذلك على الدور الذي يقوم به اللاعب.

إوعلى العموم فيمكننا القول إن صغار الدارسين وكبارهم يجبون الاشتراك في الالعاب على السواء (يمتمد ذلك نوعاً ما عملى خلفيتهم الثقافية والاجتماعية). غير أن الناشئين يميلون إلى أن يكونوا أكثر خجلاً. ولا بد للمرء من أن يأخذ ذلك في الاعتبار وهو بسبيل اختيار الألعاب لمم. ولعل الألعاب التي تجري في أزواج أو مجموعات صغيرة تكون مفيدة في تلك الأحوال.

وَيَتْضِعُ لِمَن يلاحظُ التدريبات الصفّية بأنـواعها، أن إيمـــان المعلـم بجدوى الألعاب وملاءمتها يؤثّر دائيًا على استجابة الدارسين.

ويقول (اندرو رايت)(١٣) إنه لاحظ أن كثيراً من المواد والألعاب

<sup>(</sup>١٣) انظر:

التي تستخدم في المدارس الابتدائية بنجاح، يمكن أن تجد قبولًا لدى كثير من رجال الأعمال وذلك نتيجة لاقتناع المعلم وإيمانه الراسخ بها.

# العَقَبَاتِ التِي قُواجِهُ الدَّارِسِينَ الڪِبَار

من الملاحظ أن لدى كبار السن دائماً دوافع كافية لتملَّم لغة جديدة . ورَغم أنهم ليسوا واقعيين تماماً في تقدير الوقت والجهد اللذين يجب أن يبذلا لإحراز التقدَّم في الدراسة، إلا أنهم نادِراً ما يحتاجون لعملية دفع إضافية من المعلم.

وأما أهم عقبة تصادف الدارسين الكبار وتؤثر على دراستهم للغة فقلقهم وشكهم في قدرتهم على تعلم مهارة جديدة (١٣٥).

وربما يكون منشأ ذلك ما قد سبق لهم أن صادفوه في دراسة اللغة من صعوبات، أو من تأثرهم ببعض الأقوال المضللة والمثبطة المتداولة في كثير من الحضارات:

والتعليم في الصَّغَر كالنقش على الحجر، والتعليم في الكبر كالنقش على البحره.

أو وإنك لن تستطيع أن تعلم كلبًا عجوزًا جِيَلًا جديدة.

ولعل العودة إلى قاعات الدرس، وما قد تستثيره من ذكريات غير سعيدة للمدرسة، تشكل عقبة كبرى تضاف إلى ما ذكرنا. وسينشأ هذا بوجه خاص من طريقة تنظيم القصل ومن أسلوب المعلم في تعامله مع الدارسين.

<sup>(</sup>۱۳) انظر:

L. A. Hill and R. D. S. Fielden English Language Teaching Games For Adult Students,

والصورة التالية (شكل ١) تعطي ذلك الانطباع السيئ ، حيث يظهر المعلم بمظهر القائد العسكري.

### أسلوب تنظ يمرالفصل

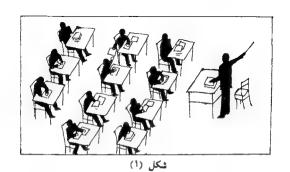
ومن أجل ذلك كان التركيز الآن على المعلم، وعلى المعهد الذي يدرس فيه، للعمل على خلق جَوَّ بهيج بعيد عن الرسميات، للتغلب على ذلك الشعور بالقلق.

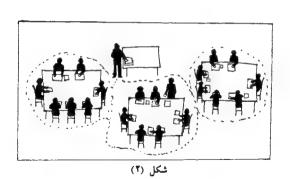
ولا يمكننا أن ننكر أهمية التدريب في تعليم اللغة الجديدة، فبدونه لا يتحقق إلا قدر ضئيل من التعلم. ونحن تلاحظ أن الطالب الخجول في الفصل، يميل إلى تَجَنَّب التدريب قدر الإمكان، فيصبح أكثر ارتباكاً وتعقيداً مع تقدم الوقت.

ويمكن أن يكون المعلم واعياً لذلك، ولكنه يدرك أنه إذا لجا مع هذا الطالب الخجول إلى الأسئلة المباشرة، فإنه قد يسبب له مزيداً من الحرج والارتباك.

أمًا إذا استطاع المملم أن يخلق مواقف \_ كالتي نقترحها في هذا الكتاب \_ فإن مثل هؤلاء الدارسين سيجدون أنفسهم قد جُذِبوا إلى جو يستطيعون فيه أن ينسوا شعورهم بالنقص، ويبدأوا في الاشتراك في الدارسين المتحمسين.

ونفترح أن يقسم الصَّف إلى مجموعات صغيرة، حتى لو كان عدد الدارسين في الصف كبيراً - 70 دارساً أو أكثر - فسيكون ذلك مفيداً جداً إذ يتبح الفرص لمزيد من التدريب لأكبر عدد من الدارسين، ويساعد أيضاً في التغلب على تَحَرُّج البعض من التحدث أمام الجمهور الكبير من الطلاب.





#### دَوَرُاللَّهُ كَلِّم

وعند تقسيم الصف، فإن عمل المعلم سيتغير حتماً، فبينما يستطيع أن يعلم المجموع كفرد واحد في الشكل (١)، وكل الدارسين يؤدون نفس المهمة، ففي النشاط بمجموعات (شكل ٢) يستطيع المعلم أن يقدم مهام مختلفة تبعاً لحاجة كل مجموعة.

فيمكن أن يجمع بعض الدارسين الذين يشتركون في مشكلة خاصة أو آخرين كانوا غائبين أثناء تدريس أحد التراكيب المهمة... وهكذا.

ودور المعلم هنا أن يَمُّر بين المجموعات، يستمع جيداً وينصت ولا يتدخل إلا إذا اكتشف أن إحدى المجموعات قد أساءت فهم اللعبة أو أنها وقعت في خطأ جسيم لا يبدو أن أحد أفراد المجموعة قد تنبه إله.

وكثيراً ما يوجد في المجموعات التي تتكون من خمسة إلى ثمانية دارسين، مَن يتعرّف على مثل تلك الأخطاء ويلفت النظر إليها.

وقد يساهم المعلم في عرقلة ذلك بسلوكه. فإذا نُظِرَ إِلَيه على أنه الشخص الوحيد الذي يعرف الصواب من الخطأ، فسوف يميل أعضاء المجموعات إلى تَجَلَّب مساعدة بعضهم البعض.

أما إذا أظهر المعلم أنه يتوقع من أعضاء المجموعة التماون والتآزر فإنهم سوف يتقاسمون المسؤولية بشكل أوسع، وتصبح كل مجموعة هي المسؤولة عن مستواها.

ويجد المعلم في هذا الكتاب، ألعاباً للكبار، وأخرى للصغار، وأهم ما يميَّز ألعاب الصغار تأكيدُها على عنصر التنافس. أما الكبار فهناك دلائل كثيرة تشير إلى أنهم لا يتوقون إلى التباري مع الآخرين، وغاية ما يطمحون إليه هو رفع مستواهم. ولذلك يجب على المعلم أن يحذر من الإلحاح عليهم في هذا الأمر.

ويختلف الأمر تماماً مع الأطفال، فإثارة التنافس بينهم تضفي على الفصل متعةً وحيويةً.

ونؤكَّد مرة أخرى أنَّ على المعلم أنَّ يطوّع الألعاب تبعاً لظروف بيته وأسلوب التعليم، وكذلك الموقف.

وهناك ألعاب يستغرق أداؤها بضع دقائق فقط، أما تلك التي تتضمن عدة خطوات، فإنها تستغرق وقتاً أطول. ونوصي المعلم أن يستخدم اللعبة كاملة، حيث إن كل خطوة مبنية على سابقتها.. وتلك مبنية على ما قبلها.. وهكذا. هذا وبالرغم من أن كل خطوة من تلك الخطوات كاملة في حد ذاتها.

ويجد المعلم كذلك اقتراحات بتنويع وتطوير اللعبة من آن إلى آخر.

# الألعَابُ اللغَوتَة وَمُسْتَوْمَاتِ الدارسين

يمكن لمعظم الألعاب في هذا الكتاب \_ بقليل من التعديل والتغيير \_ أن تُستَخدَمَ للمبتدئين والمتقدمين على حد سواء.

وهناك تنويعات تضاف إلى بعض الألعاب لتناسب مستويات خاصة من الاستعداد والأداء.

ومن المهم أن نذكر أن أكثر الدارسين تَقَدُّماً واجتهاداً في دراستهم يمكنهم أن يجدوا متمةً وفائدةً في الألعاب، إذا كان محتواها وما يستخدم فيها من لغة ذا صلة وثيقة بهم، ومناسباً لمستواهم اللغوي.

# تصنيف الألعاب ونحيث مهازات اللغة وعناصرها

هناك أكثر من طريقة لتصنيف الألعاب اللغوية. وهذه التصنيفات للألعاب يقصد بها معاونة المعلم في جمعها، وكذلك لتسهيل مهمته عند اختيارها لكى يؤديها الدارسون.

ومن الممكن أن نقسم الألعاب إلى عدة أنواع تبعاً للمهارات أو العناصر اللغوية التي تدرب عليها:

مثل: الألعاب الشفهية \_ ألعاب القراءة \_ ألعاب الكتبابة \_ ألعاب المفردات \_ وألعاب التراكيب.

ولكن في كثير من الأحيان تتداخل المهارات والعناصر في اللعبة الواحدة، مما يجعل مثل هذا التصنيف بعيداً عن الدقة.

### تصنيف الألعاب منحيث طبيعتها العامة ورؤحها

وهناك أسلوب آخر في تصنيف الألعاب، وهو تقسيمها من حيث طبيعتها العامة وروحها.

مثل: ألعاب صحيح وخطأ ـ التخمين والحدس ـ الذاكرة ـ السؤال والجواب ـ الصور ـ الصوت ـ الكلمات ـ القصص ـ الحفلات ـ الألعاب النفسية ـ الحظ ـ الألعاب المتنوعة.

وهذا التصنيف يوضح بجلاء أن هناك أقساماً عديدة لكل صنف عام من أصناف الألعاب، وأن كل قسم من هذه الأقسام يتناول لغات ومهارات وعناصر مختلفة، وأنه يناسب عدة مستريات من المنجزات اللغوية.

وقد رأينا الأخذ بهذا التقسيم في تصنيف ألعاب الكتاب، مع التأكيد على المهارة اللغوية أو العنصر اللغوي الذي تدرب عليه، وكذلك المستوى المناسب الذي تجري معه اللعبة.

ولعل هذا التقسيم يساعد المعلمين على تطوير العابهم الخاصة واكتشاف ألعاب جديدة.

## استخدام الألعاب في دروس اللغية

## كفيتة استخدّاء الألحاب

إذا لم يكن المعلم معتاداً على استخدام الألعاب اللغوية التعليمية وتنويعها في الصف، فينصح أن يقدمها ببطء، وعلى فترات كنشاط إضافي للكتاب المقرر.

ومتى اعتاد المعلم على الألعاب اللغوية، وتوفرت لديه أنواع منها، يمكن أن يستبدلها بأجزاء المقرر التي يراها غير ملائمة أو ليست مُجدِية لتلاميله.

وهذا الكتاب مرجع للمعلم، وليس مقرراً دراسياً في حد ذاته.

ومن الجوهري عند اختيار الألعاب مراعاة التعبيرات والمصطلحات اللغرية المدروسة، وكذلك أشكال الاشتراك في اللعبة.

وعقب اختيار اللعبة المناسبة، يجدر بالمعلم أن يوضح طبيعتها وأهدافها وقواعدها للدارسين. وقد يضطر ذلك المعلم إلى استخدام لغة التلاميذ، فإنهم إن جهلوا ما يجب أن يعملوه فسينتج بينهم نوع من التشويش والاضطراب.

وكثير من المعلمين يرون ضرورة تجنّب إثارة المنافسات

والتحديات ولكن من الممكن أن تجري معظم الألعاب في هذا الكتاب، بروح من المنافسة الشريفة، لتحقيق منجزات لغوية راثعة، وليس بهدف إنزال الهزيمة بالأخرين.

ومن الخطأ أن نسمح للدارسين بالتباري، وليست للديهم استعدادات متساوية أو متقاربة، إذ إن ذلك تنتج عنه آثار عكسية ويؤدي إلى الإحباط. وينطبق ذلك حتى على المسابقات الفردية في ألعاب التبادل أو التحدى.

فالطالب غير القادر سيستسلم وبياس، والطالب المتفوّق في قدرته اللغوية سينمو نمواً زائفاً.

ونحن نعتقد أيضاً أن من الخطأ إجبار أيّ فرد على الاشتراك في الإلعاد الألماب، فلا بد للدارس الخجول من أنّ يمر بمرحلة من «الإعداد للشراك» مشابهة لمرحلة «الإعداد للقراءة» لصفار الأطفال.

ويمكن أن يكلّف الدارسون المشرددون بالقيام بدور الحكام والمسجّلين.

وإذا طالت اللعبة، أو صعب تغلب فريق على آخر، ينصح بإيقافها وتغييرها إلى لعبة أخرى .. شأنها في ذلك شأن كافة الأنشطة الفصلية .. وذلك قبل أن يتعب منها الدارسون. وبهذه الطريقة يجدّدون نشاطهم ويستعيدون تركيزهم.

### تنظيمُ اللَّعْبَ (كيفينظم الفصل)

العمل الصفي الجماعي، والفردي، والزوجي، وبالمجموعات.

تتضمن كل لعبة من ألعاب هذا الكتاب اقتراحاً بأكثر أشكال التنظيمات الفصلية ملاءمة لإجرائها. ويعتبر الشكلان الأخيران (الزوجي، والمجموعات) أهم أشكال الانشطة الفصلية \_ إذا تَوَخُينا ضمان قدر كاف من التدريب الشفهي على استعمال اللغة لكل دارس.

### العَمَالِ لصَّفِي الجَمَاعِي وَالفَرَدِي

وفي العمل الصفي الجماعي توجَّه اللعبة الواحدة إلى جميع الدارسين في الصف، وقد يتطلب الإجراء اشتراك الجميع دفعة واحدة أو من يسبق الجميع في الحل، أو تعيين أحد الدارسين لكي ينوب عن الجميع في القيام بها بينما بقية الصف يستمعون.

ويتضح من ذلك أن الدارسين لا يقولون أكثر من جملة أو جملتين فقط في الدرس، وربما في الأسبوع. ولا شك أنه من الخطأ البين - إذا كانت القدرات الشفهية هدفنا - ألا تتيح للدارس أن يتكلم أو يتبادل الحديث مع غيره.

وبالرغم من احتمال وقوع بعض الأخطاء في النحو أو في النطق أو في التعبيرات أثناء العمل الزوجي أو العمل في المجموعات، فإن العائد على الدارسين يستحق ما نبذله فيه من جهد ووقت.

#### العكمكالزوجي

أهم ما يميز العمل الزوجي السهولة وسرعة التنظيم. وذلك بتكليف كل تلميذين من تلاميذ الفصل بأداء نشاط عن طريق التعاون أو التنافس.وهو يتيح فرصاً عديدة للتدريب المكثف على الاستماع والكلام. ولا شك فإنه أفضل للدارس الخجول من العمل الصفي الجماعي ومن العمل بالمجموعات وهو كذلك أفضل من المجموعات إذا ترتبت عليها بعض المشكلات التنظيمية.

ولهذه الأسباب يفضَّل بعض المدرسين العمل الزوجي أو العمل الصفى العام على العمل بالمجموعات.

#### العكمل بالمجموعات

تحتاج بعض الألعاب إلى أربعة أو ستة لاعبين. ففي هذه الحالة يكون العمل بالمجموعات أمراً ضرورياً. ولا بد عندثذ من توفير مكان للتنفس في الفصل، ومن تهيئة مجالٍ واسع للحركة بين المجموعات، ليسهل على المعلم الانتقال من مجموعة إلى أخرى.

وهذا يتطلب تعديلًا في نظام حجرة الدراسة، وتغييراً لأماكن بعض الأثاث، ويمكن أن يتم ذلك بسهولة.

أما في حالة ازدحام الفصل - الأمر الذي يصعب معه إجراء هذا التعديل والتغيير - فإن الانتقال خارج الفصل إلى الفناء أو تحت شجرة في حديقة المدرسة مثلاً، قد يساعد في إنجاز دروس ناجحة ومفيدة.

وفي النشاط بالمجموعات يجلس الدارسون على هيشة دائرة أو على شكل حدوة حصان.

ولأغراض المنافسة يحسن أن ينتقى أعضاء كل مجموعة من فريق واحد وبمعنى آخر يجب ألا تتكون المجموعة من دارسين ينتمون إلى أكثر من فريق.

ويجب أن يدوم الشعور بالانتماء إلى المجموعة أو الفريق أطول فترة ممكنة لشحذ الهمم وزيادة الفعالية في الدرس.

وإذا اتتضت الضرورة أن تكون هناك منافسات بين المجموعات فلا بد أن تتشكل كل مجموعة من دارسين ذوي استعدادات متباينة،

ويكون في كل مجموعة من يقابله في المجموعة الأعرى من حيث الاستعداد والمستوى اللغوى.

أما إذا لم يكن هناك تنافس بين المجموعات، فيمكن للمعلم في هذه الحالة أن يختار مجموعات من الدارسين ذوي مستويات متجانسة (أي متقاربة في القدرة اللغوية) لكي تعمل كلّ مجموعة مستقلة بحسب ما يقدم لها.

ويخضع ذلك إلى حد كبير للرأي الشخصي للمعلم.

وكثير من المعلمين ينصحون أن يكون لكل مجموعة قائد. ومع ذلك \_ ومن الخبرة في ميدان الألعاب \_ فإنه يمكن للمجموعات أن تعمل بدقة وكفاءة بغير قائد.

ولكن في حالة اختيار القائد يراعى أن يكون من بينِ أقدرٍ الدارسين وأكفئهم.

ولا نتسى هنا أن نذكر الفائدة من تشجيع بعض الدارسين المتحفظين قليلي الكلام، على القيام بدور القأئد، وتدريبهم على تحمل المسؤولية.

وأما مهمة القائد فتتلخص في تأمين حسن تنظيم اللعبة، وفي القيام بدور الوسيط بين المعلم والدارسين.

ودور المعلم ـ أثناء عمل المجموعات ـ هو أن ينتقل من مجموعة إلى أخرى، مستمعاً ومعاوناً ومصححاً إذا اقتضى الأمر.

وإذا لم يسبق للمعلم أن نظَم أعمال المجموعات، ننصح بأن يقدمها بجرعات متدرجة وعلى مراحل.

فيبدأ يتهيئة الدارسين للعمل في مجموعات وتعريدهم عليها، ثم

يضيف الألعاب التي يمكن لصفوف الدارسين (إذا كان ذلك هو نظام جلوسهم في الفصل) بالتباري ضده أو ضد بعضهم البعض. وأخيراً -وبعد عدة أسابيع - يكلف صفوف التلاميذ أن يُجمعوا أنفسهم في مجموعات أصغر ليلعبوا لعبة فيما بينهم.

ويشترط أن يكون الدارسون معتادين على الألعاب التي بُطلُبُ منهم أداؤها، ومتى أصبح العمل بالمجموعات مألوفاً لديهم، فلا بأس من إضافة ألعاب جديدة.

وفيما يلي خطوات العمل في تسيير اللُّعب بالمجموعات:

- \_ يشرح المعلم للصف.
- \_ يوضُّح بالأمثلة بعض أجزاء اللعبة بالاشتراك مع دارس أو أكثر.
- \_ يُجرى محاولة (تجربة) بوساطة إحدى المجموعات أمام الصف.
- ـ يكتب على السبورة المفتاح اللغوي و/ أو التعليمات المطلوبة.
  - \_ يقوم بتجربة أوَّليَّة لِلَّعبة لجميع المجموعات.
  - . يمحو كلُّ ما على السبورة من تعليمات أو مفاتيح لغوية.

#### الفيترق المتشافسكة

وبالرغم من فائدة نظام المجموعات، فلا بد أن نواجه الحقيقة ـ عندما يكون الفصل كبير العدد ومكنظاً بالتلاميذ ـ ونقنع بنظام الفرق كبديل عن العمل بالمجموعات.

ويتوقف عدد الفرق على حجم الفصل وعلى نوع الأثاث الذي فيه. ويمكن الاكتفاء بفريقين: أحدهما عن يمين الفصل والآخر عن يساره، ويمكن أيضاً تنظيم ثلاثة فرق: أحدها في الوسط، والأخران على الجانبين. بحيث يتكون كل فريق من صف من التلاميذ أو أكثر. وإذا سار نظام الفرق المتنافسة \_ فلا بد من إعداد لوحة نتائج تعلَّق في الفصل لتسجيل النقاط أولًا بأول.

والتقسيم إلى مجموعات أو فرق ـ يجب ألا يتمّ من وَحي الساعة في كـل مرة، وإلا يصبح مضيعة للوقت وبـاعثـاً على الاضـطراب والفوضى.

وهناك رأي يقول إنه من الأفضل للتلميـذ أن ينتمي إلى نفس المجموعة أو الفريق على مدى العام أو الفصل الدراسي.

ولا شك فإن في كثرة تغيير الفرق وتبديلها إزعاجـاً واستخفافـاً بشعور الولاء والانتماء إلى المجموعة أو الفريق.

وإذا تسبَّبَ غياب بعض التلاميذ في إضعاف فِرَقِهم، ففي هذه الحالة يُلتَمس لفريقه الأعذار في تقدير النقاط.

ويمكن إطلاق أسماء على الفرق والمجموعات مثل:

مجموعة أو فريق «أبو بكو»، و «عمر»، و «خالد» و دصلاح الدين»...

أو مجموعة أو فريق: الأسود والثمور والفهود و. . . .

أو مجموعة أو فريق: الأحمر والأزرق والأخضر و....

### أسْلُوبُ إِجْزَاء اللَّغْبَة

لا نستطيع أن نبدأ لعبة لغوية دون شرح طريقة إجرائها، يزعم أن الطالب سيلتقط سرها بنفسه، ففي كثير من الأحيان يكون من الضروري أن يسبق اللعبة شرح تمهيدي.

وكما أسلفنا فإذا تعذر على الدارسين فهم الشرح باللغة العربية فلا

باس في هذه الحالة من استخدام لغتهم. (على أن استخدام الإيماءات والإشارات يمكن أن يساعد في تقليل الحاجة إلى لغة الدارسين).

وتحتاج بعض الألعاب إلى شرح تمهيدي، وكثير منها لا يحتاج إلى أكثر من إعطاء مثال لكيفية الإجراء.

ويمكن للمعلم أن يبدأ اللعبة ويقوم بدور القائد، ثم يتناوب بعض الدارسين القيام بدور القائد بعده. وكلما اشترك أكبر عدد من الدارسين في نشاط اللعبة كان أفضل.

### مَعَايِر (شريط) إجَراء الألعاب في فصُول اللغَةِ

تجري الألعاب داخل فصول اللغة بثلاثة معايير رئيسية(١٤):

١ - أَن تضيف الألعاب إلى الدرس متعة وتنوّعاً.

٢ - أن تزيد من فهم الدارسين للغة الجديدة.

٣ ـ أن تشجّع الدارسين على استخدام اللغة الجديدة.

وتنويعات الألعاب نفسها، يمكن أن تستخدم في التدريب على كافة بنود اللغة تقريباً.

وبالرغم من أن الدارسين من كافة الأعمار يحبون الألعاب ويستمتعون بها، فلا بد أن يكون لدى معلم اللغة الرغبة في تطويع بعضها لصغار وكبار الدارسين.

ففي لعبة وجحا يقول، مثلًا:

يمكن لصغار الدارسين من الاطفال الوقوف مثلًا أثناء استجابتهم للأوامر: «المس رأسك»، «المس رقبتك».

أما الدارسون الكبار، فيمكنهم البقاء جالمين على مقاعدهم عندما

Mary Finochiaro Teaching Children Foreign Language, 1964. (18)

يقول جحا: دضع قلمك على مكتبك؛ أو دضع دفترك في حقيبتك؛ مثلًا.

ولا بد أن تجري الألعاب بسرعة، ولا بد أيضاً ـ بعد تقليم التوجيهات الشارحة ـ من تكرار مفتاح اللعبة أو المثير عدة مرات.

وإذا كانت اللعبة للتنافس (تسجيل النقاط) فمن الواجب أن تجري محاولتان أو ثلاث قبل البدء في التسجيل.

ومن الخبرة في تدريس اللغات يتضح أن بعض الألعاب التي قد تبدو مملة وباعثة على السأم عند أبناء اللغة، يمكن أن تجد قبولاً ومتعةً مع دارسين من غير الناطقين باللغة.

إن أهم ما يجب أن نركز عليه هو النشاط المتوقّع من الدارس أثناء إجراء اللعبة. فهذا هو الذي يحدّد إنّ كانت لعبة مقبولة ونافعة أم مجرد تدريب آلي بحت.

وإليك هذا المثال الذي يوضح ذلك:

يضح المعلم بعض الأقلام على أماكن مختلفة من مكتبه، ويسأل أحد الدارسين:

\_ وأين القلم الأحمر؟.

وبما أنه من الواضع أنّ القلم فوق الكتاب، فسيفهم الدارس السؤال كالأتي:

دما الجملة العربية التي تصوّر موضع القلم؟».

ولكن إذا اتبع المعلم أسلوباً آخر، وبدأ بقوله:

ـ وانظروا جيداً إلى الأقلام وأماكنها، .

ثم يعمل على إخفاء ما على مكتبه. ويسأل:

- وأين القلم الأحمر؟ هل تتذكّر؟..

 في هذه الحالة تنشأ عملية تَحَد لِقُوَى ذاكرة الدارس، ويستثار بالتالي للتفكير والكلام.

وأهم من ذلك، فإن الدارس غير الناطق باللغة العربية سيفهم السؤال ويفكر فيه بنفس الطريقة التي يفهم بها المتكلم العربي ويفكّر.

### جَمَعُ الألع البابجديدة

تعتبر كلَّ الألعاب أو الأنشطة \_ التي تستخدم اللغة ويستمتع بها الدارسون ـ مواد تعليمية لغوية.

ومن الممكن أن تعثر على ألعاب جديدة بالاطلاع على المجلات والصحف وبرامج الإذاعة والتلفزيون، وكذلك من ألعاب الحفلات.

ولا شك فإنه من الصعب العثور على لعبة جديدة لتدريب لغوي مُمنين، في اللحظة التي تحتاجها إليه. ومن المفيد \_ إذن \_ أخذ الحيطة لذلك، بأن تجمع عدداً من الألعاب لتستخدمها عند الحاجة كُلما سَنَحَت الشُوصَة.

والألعاب التي لا تحتاج إلى مواد أو وسائل معينة، يمكن وضعها في ملف، أما الألعاب التي تحتاج إلى وسائل أو مواد بصرية، فيمكن وضعها في أظرف أو علب، وكتابة عنوان اللعبة أو وصف موجز لها على المطرف أو العلبة، أما التفصيلات والمواد المستخدمة فتوضع في المداحل.

ومن المهم عند جمع الألعاب أن تدوّن ملاحظات عن اللغة المطلوبة للتعليمات والشرح، وكذلك اللغة التي سيستخدمها اللاعبون. (يُتَوَقِّع في بعض الألعاب \_ أن يستمع المشتركون فقط، أو أن يفهموا \_ وعلى سبيل المثال أن يشيروا إلى صورة أو ينفَّدوا أمراً).

لذلك يتحدد مستوى اللغة بنوع الاستخدام، وليس بوساطة المفردات والتراكيب فقط.

. .

### غضتة الألعاب اللغوية

من الممكن للمؤسسات التعليمة - إذا أدخلت أسلوب التعليم بوساطة الألعاب اللغوية - أن تجهّز غرقة خاصة للألعاب، يشرف عليها أحد المعلمين، ويدخلها الدارسون في حصص النشاط اللغوي. وفي هذه الحالة يجب أن تكون هناك سجلات للألعاب المختلفة، وجميع المعدات والأدوات الخاصة بكل لعبة، وبيان بعدد المشتركين فيها وشرح موجز لطريقة إجرائها. وعلى الدارسين أن يعتمدوا على أنفسهم في أداء الألعاب تحت إشراف المعدوس المسؤول.

## - لغرَّنظيم الألعايب وإدارتها:

## أوامهامّة وَتعَليمَات

لغة المعلم: لا تَتَسَرَّع أَنظُر أنظُر استدر قِف في الصَّف

وف في الصف اثنين، اثنين واحد فقط

> لغة الدارس: أسرع أسكُت إنتبه

A. ( July 3 July ) النظيم المنظميم المنافرة لغة المعلم: القلم المقص ؟ المقص ؟ يمكنك المسطرة مِن فَصْلك البحث عن الفانوس في المخزن. مِن فَصْلك البحث عن الفانوس في المختبر. السحري في الخزانة. قلماً بعضُ الورق لو سمحت. احضر لي ناولني أعطني

تحتاج إلى أقلام ، ومساطر، ومقصات،...

سوف تحتاج إلى....

ستحتاجون جميعاً إلى . . .

سيحتاج كل واحد إلى قلم، ومسطرة، ومقص،..

لديك الديكما اقلام، ومساطِر، ومُقَصَّات؟ مل لديكم الديكم الديكم عندما تحناج إلى شيء... إذا لم تاخذ شيئاً... هناك واحد/ واحدة. أنظر هذا/ هذه واحد/ واحدة هنا. تعال خدْ ه / ها. تعالوا خدْو ه / ها. واحد لك. . وواحد لك. . . . وأحد اثنان. ثلاثة. المحل فرد

اثنين. ئلائة. واحد لكل اربعة. مجموعة. مَن يعطى أحمدُ قلماً / مسطرة..؟ المقصبات؟ ع لغة الدارس: من فضلك هل يمكن أن أبحث عن الأقسلام. المقصات. آسف . أنا لا أجد المساطر شيئاً. قلمان واحدا شيثا. هناك . على الطاولة. انظ يوجد واحد/ واحدة على المكتب.

عند النافذة.

مِن فضلك هل يمكن أن آخذ. . .؟ واحد/ واحدة لك. . ، وواحد/ واحدة لك. .

### ترتيبتات غضكة الدِّمليكة

لغة المعلم: خرّك المكتب مُنا. ضَع المكاتب مُناك. خُذ مكتبك إلى الخُلف. أرجع الكرسِيّ إلى مكانِها/ ه.

• • • •

### تقسير التكريذ إلى بخنوعات

العب العب العباد العباد العبوا النين. الثين. الثين. العبوا العبوا اللهبوا الل

خلف أمام أحمد؟ . بجانب	يا محمد عصر المحنك الجلوس
مجموعتك مجموعاتكم الآن.	اذهب اذهب اذهبوا إلى
مجموعتك.	في مجموعات بنفسك.
المجموعة . الفريق .	أنت قائد
	الذي بعده دور من هذا؟
العَمَلَ مُعَ أَن أَذَهَبَ أَن أَنظُرُ . أَن آخُذَ دُورا .	أريد

لَم آخذ دَوري خَتَّى الآن.

اعمل أنتَ أُولًا.

أُريدُ أَن أَعملَ أَولا.. نُريدُ أَن نَعملَ بَعدَكَ /ه/ مُم.

### لفَة ننظيِّراللَّعِية

لغة المعلم:

. أولا. نعد ذلك.

. دُورُ مَنِ الآن؟

دُورُ مَنِ الآن! أخيراً.

عليكَ الدُّور. هَل هُو دَورُك؟

مَن لَم يَاخُذ ذَورَهُ بَعد؟ اعملوا بالدُّور.

أنشطت أخسري

لغة الملم:

عِندما تحتاجُ إلى مُساعَدَة، ارفع يَدَك.

مَن يُريدُ المُحاوَلَة؟ أن يُجَرُّب؟ يَجِبُ عَلَيكَ أَنْ... مِنَ الواجب أَنْ...

#### التسقوير

لغة المعلم:

أَظُنُّ أَنَّ مَذا أَفضلُ مِن ذَلِك. مَوْلاء أَفضلُ مِن أَوْلِك.

لا أَظُنُّ أَنُّ هَذا مِثلُ ذَلك.

-أَحسَنت - أَحسَتُم - جَلَد - جَيَّد جِدا - مُعتاز - عَظيم خَطًا - لِس صَحِحاً - لِس صحيحاً بِالمَرْة.

#### لغة الدارس:

هل هذا صُحيح؟

هُوَ جَيَّد. هذا عظيم. أظن هذا ليس صحيحاً

التعبيرات الشخصيكة المتسكادكة

#### لغة الملم:

ما الأمر؟ هَل يُمكِنُ أَن أُساعِدَك؟ نَعَم. وَهُوَ كَذَلِك.

#### لغة الدارس:

مِن فَضلِك هَل تَسمَع؟ يا أستاذ.

يا أستاذة. مَل تَسمحين؟ با آنسة

> هَل تُجِبُّ أَن . . ؟ هَيَا . . . نَعَم، لا، بَلَى . طَبعاً، بِالطَّبع. انتظِر لحظَة. أسرع. انتهَيت.

## أنواع الألعاب:

التخمين

#### صحيح وخطأ

١ ـ احترس مِنْ الْحَطَّا. ٧ ـ أعد الجملة إن كاتت مُحِحة.

٣ ـ مُحُمن إن اخطات.

٤ ـ المستدوق.

ه ـ غَمُ يتحدث؟ . ٣ - وَأَخْيِراً انتهيت.

٧ ـ ابحث . واعش ٨ ـ نيم أفكر؟ .

٩ ـ مَلُ تَمَرَفُ السِبِعِ. ١٠ - الأشياء الضائعة.

#### السؤال والجواب

١٩ ـ نصف الصف يعرف.

١٧ ـ اختبر معلوماتك. ١٨ ـ تكلُّم بالأسئلة.

١٩ ـ عشرون سؤالاً.

8

الذاكرة

١٩ ـ رسالةً بالقم. ١٣ ـ مَاذَا تَتَذَكَّرُ مِن هذه

الأشياء؟.

١٢ \_ الطاقات المتلائمة.

١٤ ـ البيت الذي بناه أحمد.

١٥ ـ مل أنت قوي الملاحظة؟.

٢٩ ـ هل تعرف صوي٠٩. ٣٠ مُسَجِّلُ العجالب. ٣٠ عل تعرف ما أرسم؟. ٢١ ـ مل يمكنك أن ترسم مثلي؟ .

٣٢ ـ ما أغرَبُ هذا المنظر.

٢٣ ـ الصُّور المتوقعة. ٢٤ - التواثم السعيدة.

٢٥ ـ استمم إلى الرصف وأرسم.

٣٦ ـ ابحث عن الاختلافات.

٧٧ ـ مل أنت شاهد جيد؟ .

٢٨ .. صف لي الطريق.

الحفلات الحفلات	القصص	الكلمات
• \$ _ ممنوع اللمس.		٣١ ـ الكلمة الغريبةً تخرج.
٤١ ـ علبة الكبريت.	٣٨ ـ أكمل القصة .	٣٢ ـ سلسلة الكلمات.
	٣٩ ـ بالرموز فقط. إ	٣٣ ـٰ كل ثلاثة معا.
		٣٤ ـ مَن أنا؟
		٣٥ _ أضف كلمة.
		٣٦ خمسة، أربعة، ثلاثة،
		اثنان، واحد.
02	99	00
الألعاب المتنوعة	الحظ	الألعاب النفسية
٤٦ ـ فكرة . بدون كلام .	<b>ه £ _ أنا</b> الأول.	٢٤ ـ القياس بمجرد النظر.
٧٤ ـ فيم يستخدم؟		24 ـ الفتاة الشابة
٤٨ _ يطيخ/ شمام .		والسيدة العجوز.
19 ـ البحث عن الكنز.		<ul><li>٤٤ ـ هل ترى بسرعة؟</li></ul>
• ٥ ـ الأوراق الممزقة.		

٥١ ـ شاهد بأصابعك.

# الألعاب

## ﴾ صحيح وخطأ

### ١ احترس من الخطأ

اللغة : تكوين جُمل في صيغة الإثبات،

الموضوع : ثُمّ تحويلها إلى صيغة النفي ـ استخدام أدوات النفي

ربخاصة ولاء ر'دليسء.

نوع الاتصال : الاستماع إلى التفاصيل

المهارات : الكلام والكتابة في مجموعات وفي أزواج

درجة التحكم : حُرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ١٥ ـ ٢٠ دقيقة لإعداد النُّص

٣ ـ ٤ لِكُلِّ دارسٍ يقرأ النص

الإعداد : لا شيء

إلا إذا أردتُ أن تعدُّ ما ستقوله.

الإجراء : جماعي / مجموعات / أزواج

ناقش مع طلابك فكرة أن هناك دائماً بعض الناس يحبون إيقاع الأخرين في بعض الحماقـات. ووضّع لهم أن هذه اللعبة ستدرَّب الدارسين حتى لا يقعوا في مثل هذه الأمور.

أخبرهم أنك ستتكلم وستنف من كلامك بعض العبارات الخاطئة، وعلى الدارسين رفع أيديهم بمجرد سماعهم عبارة غير صحيحة، ثم اذكر أين الخطأ. وعندما تُفهَم الفكرة يمكن لعبها في مجموعات أو في أزواج.

ويمكن للدارسين إعداد كلامهم في الفصل أو في المنزل.

المعلم أو دارس ١: ذهبت أمس إلى المدينة وشاهدت سيارة مدهِشَة كان لها ست أرجل وتمشى..

دارس ۲ : هذا خطأ . ليس للسيارة أرجل .

المعلم : آسف . هذا صحيح . وكانت تجري بسرعة وكنت عند الصيدلي أشترى بعض الخبز . .

دارس ٣ : لا. الصيدلي لا يبيع الخبز. المعلم : بيروت عاصمة العراق. دارس ٤ : لا. بغداد عاصمة العراق.

البراه بعداد عاصمه العراق. البراج و تواسع ليسائر بهتر بيتار فيلم بهذا المنهائر الجمار ليسم جرية إلى على

#### ې أُعِد الجملة إن كانت صحيحة

اللغة : إعادة عبارات بعد المعلم

الموضوع

نوع الاتصال : تمييز عبارات صحيحة من عبارات خاطئة

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم: المعلم

المستوى : مبتدئون

الوقت بالدقائق: ٥-١٠ دقائق

الإعداد : أعدّ من ١٠ إلى ١٥ صورة، يمكن أن يراها الجالس

في الصف الآخير في الفصل، بحيث توضّح كل صورة حدثاً مختلفاً: الجري، السباحة، القفز العالي،

التسلق..

جُهِّز عدة عبارات صحيحة وأخرى خاطئة عن محتوى

كل صورة.

الإجراء: جماعي للصف

اعرض صورة على التلاميذ. ثم اطلب من الدارسين

أن يعيدوا العبارة بعدك إذا كانت صحيحة، والآ يعبدوها إذا كانت خاطئة.

ومن الممكن أن تتبارى مع الفصل. خذ نقطة عندما تجعل الصف يعيد بعدك جملة غير صحيحة. وأعط الصف نقطة عندما يعيدون جملة صحيحة، أو يتجاهلون غير الصحيحة.

> المعلم: هُوَ يجري الصف: هُوَ يجري المعلم: (نقطة لكم)

، مي تسبح الصف: ــــ

المعلم: (نقطة أخرى لكم)

## ٣ صححني إن أخطأت

اللغة : التعرّف على الأخطاء وتصحيحها

الموضوع

نوع الاتصال : التسدخيل باستعمال «آسف، أنت قلت. . ، ووكان

يجب أن تقول. . ٤

المهارات : استماع وكلام وقراءة

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ١٠ دقائق

الإعداد : أي تص يمكن توفيره لجميع الدارسين

(مثل درس في كتاب المطالعة)

الإجراء : جماعي للصف/ مجموعات/ أزواج

اقرأ النص وتعمَّد تغيير بعض الكلمات. يتابع الدارسون النص في الأوراق التي بين أيديهم، ثم يستوقفونك عند ملاحظتهم لأحد هذه التغييرات. عندما تُعهَم اللعبة، يمكن لعبها في أزواج مثال: اقرأ النص وتعمد تغيير جميع الكلمات، بينما يتابعك الدارسون.

> : دارس: آسف، لقد قلت : كلّ وكان يجب أن تقول: يعضى.

منه کان اسل الحراد، رکس کو در رکس کو کو کسل .

## التذمير

#### الصندوق

اللغة : تسمية الأشياء ووصفها والتعرف عليها.

استخدام بعض الأسماء مشل (ساعية، مشط،

منديل. . ) .

الموضوع : استخدام بعض الصفات مثل (فضّي، ذهبي، أزرق..)

استخدام ضمائر الملكية مثل (ياء المتكلم وهاء الغائب وكاف المخاطب).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق

الإعداد : صناوق كبير أو حقيبة كبيرة

تأكد من جود أشياء صغيرة يمكن للدارسين معرفة أسمائها والتعرف عليها.

يمكن وضع الأشياء في جيبك بدلاً من الحقيبة أو الصندوق. تجوّل في الفصل ملتقطاً عشرة أشياء صغيرة. اطلب من الدارسين نطق اسم الشيء قبل أن تضعه في الصندوق أو الحقيبة. ضع يدك في الصندوق وامسك أحد هذه الأشياء ولا تخرج يدك به.

المعلم: ماذا في يدي؟

دارس: المشط.

المعلم : لا.

دارس ۲ : ساعة.

المعلم: تعم.

عند هذه النقطة اتبجه نحو الدارس الذي قال التخمين الصحيح وأعطه الشيء. وإذا استطاع دارس آخر أن يضيف إفادة جديدة خذها مرة ثانية وأعطها لهذا الأخير. ويمكن لدارس ثالث إعطاء إفادة أخرى صحيحة لكي يكسب الشيء.

دارس ٣: هي ساعة فضية (يأخذ المعلم الساعة ويعطيها لدارس ٣).

دارس \$ : هي ثمينة / ساعة يد.

دارس ٥ : هي سويسرية / يابانية .

وفي نهاية اللعبة استغل ضمائر الملكية أثناء إعادة الأشياء إلى أصحابها.

المعلم: لمن الساعة؟.

دارس : هذه ساعتي.

المعلم : خذ ساعتك.

#### عم يتحدث؟

اللغة : وصف الأشياء والناس وعلاقاتهم بعضهم ببعض

وقرابتهم .

الموضوع : استخدام جمل تامة

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة.

درجة التحكم: حرّ

المستوى : الجميع

الرقت بالدقائق: من ١٠ ـ ٢٠ دقيقة للإعداد الكتابي.

من ٥ ـ ١٠ للاستماع والكلام في أزواج.

الإعداد : أعدُّ بعض العبارات التي تصف أحد الأشياء الموجودة

في حجرة الدراسة كمثال للدارسين:

(السبورة سوداء)

(النافذة مفتوحة)

الإجراء : جماعي للصف، ثم في مجموعات أو في أزواج.

أعمل اللعبة بنفسك. فكر في أحد الأشياء الموجودة داخل الفصل، أو في صورة على الحائط ثم صفها. اطلب من الدارسين أن يرفعوا أيديهم إذا عرفوا ما تصفه لهم. اختر أحدهم ليقول التخمين. إذا كان تخمينه صحيحاً أخم الدارسين بذلك.

ثم كلفهم بإعداد وصف كتابي عن أشياء مختلفة يختارونها، ويمكن أن يكون ذلك واجباً منزلياً. ومن المفيد كتابة بعض المفردات التي قد يحتاج إليها الدارسون.

هو/ هي --- (لون)
هو/ هي --- (حجم)
هو/ هي --- (حجم)
مور/ هي --- (شكل)
مصنوع من --- (مادة)
يستخدم في ---- (غرض)
هو/ هي ملك لـ --- (شخص)
ويمكن اختيار الأشياء المناسبة لكل مستوى.

#### وأخيرأ انتهيت

اللغة · : معرفة اسم نشاط ما أو فعل معيّن عن طريق التمثيل الصامت.

الموضوع : استخدام دكان، مع الفعل المضارع (كُنتُ تمسع) والإجابة بالنفي (لا، لم أكن أنعل) وبالإيجاب (نعم، كنت...).

المهارات : كلام

درجة التحكم: إشراف المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق لكل.

الإعداد : اطلب من كل تلميذ أن يكتب اسم نشاط ما يمكن أداؤه بالتعثيل الصامت، ولا يخبر به بقية التلاميذ.

الإجراء : جماعي للصف

اطلب من أحد الدارسين الحضور إلى مقدمة الفصل

وإخبارك بهدوء ما سوف يقوم بتمثيله. ثم يمثل النشاط بدون أي كلام وعند الإنتهاء منه يجب أن يقول: «آه.. وأخيراً انتهيت». ثم يجيب على أسئلة بقية الدارسين. والدارس الذي يخمن النشاط ويعبر عنه تمبيراً صحيحاً يأخذ دوره في التمثيل الصامت. مثال:

دارس ١: (يمثل ويقول) آه. . وأخيراً انتهيت.

المعلم : والآن ماذا كان يفعل؟ اسألوه.

دارس ۲: هل کنت تمسع سبورة؟

دارس ١: لا، لم أكن أفعل ذلك.

دارس ٣: ولكنك كنت تمسع شيئاً. أليس كذلك؟

دارس ١: نعم، كنت أمسح شيئاً.

دارس ٤: هل كنت تمسح نافذة؟

دارس 1: لا، لم أكن أمسح نافذة.

## ۷ ابعث... واعثر

اللغة : إلقاء أسئلة باستخدام هل + ظرف + مكان (هـل هي تحت الورقة؟).

نوع الاتصال : تقديم اقتراحات باستخدام: هيًا + فعـل + شيء + حرف جر + مكان. هيا نضم الساعة في حقيبة أحمد

تنويع: هل هو مُخَبُّ في . . . (صيغة اسم المفعول)

المهارات: استماع وكلام

درجة التحكم : بواسطة قائد

المستوى : مبتدئون وفي التنويع متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٥ دقيقة

الإعداد : بدون

الإجراء: جماعي للصف

يخرج دارس أو دارسان من الفصل. ويتفق الصف إلى

إخفاء شيء صغير.

الصف: هيا، نخبىء هذه الساعة.

لا، نخبىء هذا القرش:

هل نخبثه تحت صندوق الطباشير أو فوق هذا الرف؟

وعندما يتم إخفاء الشيء نادِ على الدارس أو الدارسين واطلب منهما محاولة العثور على الشيء المخبأ، وذلك بالقاء أسئلة:

الدارس ١: هل هو في الجزء الأمامي للحجرة؟

الصف: تعم.

الدارس ; هل هو فوق الخزانة؟

الصف : لا.

#### تنويع : في المستوى المتوسط

يعلب من المتباري أن يستخدم صيغة اسم المفعول. وذلك بأن يقوم بإخفاء الشيء نصف الدارسين، والنصف الآخر هو الذي يجيب عن الأسئلة، ويكون ذلك بمثابة تبرير لطريقة الأسئلة.

الدارس: هل هـ و مُخَبًّا في الجـرَّء الخلفي من الفصل؟.

#### نيم أنكر؟

اللغة : مراجعة مفردات في موضوع معين.

الموضوع : الاستفسار باستخدام الأسئلة.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم: قائد

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق

الإعداد : لاشيء

الإجراء : أزواج

يقف المعلم وأحد الدارسين، أو يقف دارسان معاً أمام الصف. يختار المعلم أو الدارس شيئاً من مجموعة أشياء قد سبق دراستها ثم يهمس به لزميله قائلاً:

دارس١/ معلم: أنا أفكر في (رياضة)

(رقم - اسم بلد - تاریخ - شهر - وقت - نشاط...)

ثم ينادي على دارس آخر في الصف ليخمن ما يفكر

به .

دارس ۲ : هل تستخدم کرة في لعبها؟

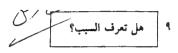
دارس ۱/ المعلم: لا.

دارس ٢ : هل هي والفروسية،؟

دارس ۱ /المعلم: لا.

دارس ۲ : هل هي دالسباحة ع؟

دارس ١/ المعلم: نعم.



اللغة : تخمين سبب حدوث بعض الأشياء وتعليلها.

الموضوع: السؤال بـ ولماذاه؟

نوع الاتصال : الإجابة باستخدام واللام، أو ولأن، أو وبسبب، ونفي

الفعل الماضي يـ وماء (ما لعب ـ ما لبس. . .)

المهارات : كتابة واستماع وقراءة وكلام

درجة التحكم: إشراف المعلم

المستوى : متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : ورقة وقلم لكل دارس

الإجراء: جماعي للصف / فردي

قبل البدء في اللعبة اكتب مثالًا على السبورة:

ر نمت أمس نوماً هادثاً. لماذا؟ (لأني ذهبت إلى النوم مبكراً) ثم اطلب من جميع الدارسين كتابة عبارة كالمثال السابق دون أن يُطلِعَ عليها أحداً. على كل منهم أن يكتب ما فعله مع ذكر السبب كما هو مبين في المثال. بعد الكتابة اطلب من البدارسين واحداً واحداً الحضور إلى مقدمة الصف وقراءة ما فعله فقط ثم أسأل: لماذاي

وعلى بقية الدارسين أن يخمنوا السبب. والدارس الذي يستطيع أن يأتي بالتخمين المطابق لما في الورقة بأخذ دوره وهكذار

المعلم: (الدارس الأول سيخبركم شيئاً. وسيسألكم عن السبب. استمعوا جيداً وحاولوا معرفة السبب).

دارس، بر أخى شعر بمغص في بطنه أمس. لماذا؟

دارس، : لأنه لعب مباراة في الكاراتيه. دارس: : لا، (هو ما ثعب مباراة في الكاراتيه).

دارس : لأنه ليس ملايس خفيفة.

لا، (هو ما ليس ملابس خفيفة). دارس:

دارس: لأنه أكل بسرعة.

دارس؛ : نعم. المعلم : حسناً. عُدْ إلى مقعدك (دارس؛)

وأنت تعالى إلى هنا. دورك الآن (دارسي).

ملاحظة: يجب أن تكسون الأسياب التي يكتها

الدارسون معقولة وليست صعبة التوقع أو سخيفة.

#### الأشياء الضائعة

اللغة : معرفة الأماكن التي ضاعت فيها الأشياء عن طريق الأسئلة.

الموضوع : (هل بُحَثُّ عنها في . . ؟ هل هي في . . ؟)

نوع الاتصال : استخدام الظروف (فوق ـ تحت ـ أمام ـ خلف ـ عند ـ داخل..)

استخدام الماضي (بَحَثُ والماضي المنفي (ما وَجَداتُ)

المهارات : استماع وقراءة وكلام

درجة التحكم: إشراف المعلم

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : أَعِدُ عدداً من البطاقات واكتب في كل منها اسم شيء وكذلك مكاناً مناسباً له ويفضل استخدام بعض ظروف المكان.

أمثلة: المحفظة \_ تحت المكتب / الجورب \_ في

الحمام / الصحيفة ـ خلفَ الراديو / الكتاب ـ فوفَ الرف.

#### الإجراء : جماعي للصف

اطلب من أحد الدارسين الحضور إلى مقدمة الصف ويختار إحدى البطاقات، ثم يقرأ ما كتب فيها بصمت (مثلاً: المحفظة ـ تحت المكتب)

ثم يقول للصف:

ضاعت منى (المحفظة) بحثت عنها وما وجدتها.

ثم يبدأ في الرد على الأسئلة التي يوجهها إليه بقية الدارسين، مستخدمين الظروف وحروف الجر والأماكن المختلفة.

دارس ٢ : هل بحثت عنها فوق الرف؟

دارس ١ : نعم. بحثت عنها فوق الرف وما وجدتها.

دارس ٣ : هل بحثت عنها داخل الخزانة؟

دارس ١: نعم. بحثت عنها داخل الخزانة وما وجدتها.

دارس \$ : هل بحثت عنها في درج المكتب؟

دارس ١: نعم. بحثت عنها في درج المكتب وما وحدتها.

(المعلم: أصبحت قريباً جداً)

دارس ٥ : هل هي في مكانٍ قريبٍ من المكتب؟

دارس ۱: نعم....

# الذاكرة

رسالة بالفم

اللغة : إعادة جمل كاملة.

الموضوع : تذكّر التفاصيل الدقيقة وتسلسلها.

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة

درجة التحكم: إشراف المعلم/ في المستوى المتقدم حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق

الإعداد : جَهَّز رسالة قبل الدرس مثل:

لا تنس إحضار حقيتي التي نسيتها عندك، ففيها أوراق هامة. وجدت في حقيتك التي أخذتها خطأ بعض المسلاعق والشوك والسكاكين. سأنتظوك في الثالثة والنصف في سيارة زرقاء أمام الباب الخلفي لقصر الحمراء.

الإجراء : جماعي للصف

قَسُّم الفصل إلى قسمين. أر الرسالة للدارس الأول في

كل صف لمدة نصف دقيقة. ثم أعطِ اشارة لكي ينقلها كل واحد إلى من يجلس بجواره بالهمس في الأذن. ثم يقوم الذي تَلَقَّى الرسالة بنقلها إلى من يليه. وهكذا حتى الدارس الأخير في كل صف. أولا: حَدَّد الفريق الذي نقل الرسالة أسرع من الآخر.

أولاً: حَدَّدُ الفريقِ الذِي نقلِ الرسالة اسرع من الآخر. ثانيا: يكتب المدارس الآخير في كمل من الفريقين الرسالة التي تلقاها. ثم يقف كل منهما ويقرأ الرسالة. في النهاية اقرأ الرسالة الأصلية، ووازن بين الفريقين ستجد مفارقات مضحكة.

#### ماذا تتذكر من هذه الأشباء؟

اللغة : وصف الأشياء والأماكن

المرضوع : وفي تنويع (١) الأعداد وصيغ الجمع (٣ حقائب و ٤

أقلام ونظارة واحدة)

نوع الاتصال : وفي تنويع (٢) وصف كتابي.

المهارات : استماع وكلام وكتابة وقراءة

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : مبتدثون/ متوسطون

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق

الإعداد : جَهِّز مجموعة من أشياء صغيرة أو صور لها مما يعرف المدارسون أسماءها. ثم ضعها على المكتب أسام التلاميذ وتأكّد من أنهم جميعاً يستطيعون رؤيتها، ويمكنك أن تمسكها واحدة واحدة وتعرضها على التلاميذ لمدة ثوان. جَهِّز قطعة من القماش أو ووقة كبيرة يمكن أن تغطي جميع هذه الأشياء.

سيحتاج كل دارس إلى قلم وورقة.

الإجراء : جماعي للصف ثم عمل في أزواج

ضع ٦- ٨ أشياء على الطاولة أو علق ٦- ٨ لوحات على السبورة. قبل للدارسين إنسك ستختبر قبوة ملاحظتهم وذاكرتهم. أعطهم ٢٠ ثانية للنظر إلى الأشياء و/ أو الصور ثم غطها بقطعة القماش. اطلب من الدارسين أن يكتبوا في ورقة العدد الذي يستطيعون تذكّره من أسماء الأشياء التي شاهدوها. ثم اطلب منهم أن يقرأوا عليك ما كتبوا. المعلم: ماذا كتبت ؟ أو ماذا تذكر؟

تنويع (١) : الأعداد والجمع: عندما تريد أن يتدرب الدارسون على الأعداد وصيغ الجمع، اختر أشياء وصوراً مكررة. فمثلا: ٣ جماثب و ٤ أقلام ونظارة واحدة.

تنويع (٢) : الوصف: إذا كان الطلاب متقدمين يمكن أن تريهم حوالى ١٥ شيئاً أو صُوراً لها. ثم اطلب منهم أن يكتبوا ما يشذكرون، ويصفوا الأشياء بالتفصيل. وللتسهيل يمكنك أن تريهم الأشياء واحداً بعد الأخر بدلاً من عرضها عليهم مرة واحدة. وصدما يكتب الدارسون كل شيء يتذكرونه، يتبادل كل منهم ما كتبه مع جاره، ليقوم بتصحيحه له، بينما تريهم الأشياء أو الصور مرة ثانية. مثال:

المعلم: ما هذا؟

دارس ۱: مندیل.

المعلم: هل تذكّره عبد الرحمن؟ دارس ١: نعم.

المعلم : ماذا كتب عنه؟ كيف وصفه؟

دارس ١: كتب: (يقرأ ما ذكره جاره) كان أحمر وأخضر ومن القطن، ومتوسط الحجم..

المعلم: هل هذا صحيح؟

دارس ٢ : لا. هو لم يكن أحمر. كان برتقالياً.

المعلم: حسن....

#### ١٣ البطاقات المتلائمة

اللغة : التعليق على البطاقات المتلاثمة

الموضوع : الموافقة أو عدم الموافقة بطريقة مهذبة (أسف، أنا لال

. .\_.

المهارات : استماع ركلام وقراءة

درجة التحكم: بوساطة قائد

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : جَهِّز مجموعة من ٢٠ بطاقة لكل مجموعة من ٤ أو ٥ لاعين (ومن الممكن أن يكلُّف الدارسون بإعداد البطاقات بأنفسهم) في كل مجموعة ١٠ أزواج، كل زوج من البطاقات بينهما علاقة ما، كما في الأمثلة التالية:

۱ ـ صورة: اسم.

٢ - خريطة: اسم البلد.

٣ \_ عنوان كتاب: اسم المؤلف.

٤ ـ سؤال: جواب.

ه - بلد: أسم العملة.

سویسرا فرنك كویت دینار سعودیة ریال امریکا دولار

الإجراء : مجموعات / أزواج

يجلس الدارسون في مجموعات من ٤ أو ٥ دارسين وتوضع أمامهم البطاقات مقلوبة على ظهرها بحيث لا ترى الصورة أو الكلمة.

يلتقط أحد اللاعبين بطاقين. إذا اعتقد أنهما متلاثمتان يقول تعليقاً بسيطاً: «موافق»... مثلاً. وإذا كانتا غيو ذلك يقول: «أنا آسف... أنا لا أوافق» ثم يعيد البطاقين بعد أن يُعلِم بقية اللاعبين عليهما.

وإذا كان اللاعب الآخر موافقاً يحتفظ بالبطاقين وله الحق في أخذ بطاقتين أخريين. أما إذا كانت البطاقتان غير متلائمتين فلا بد أن يُطْلِمَ عليهما بقية اللاعبين في المجموعة، ثم يعادا إلى نفس المكان الذي أخذتا منه تماماً، ويأتى دور اللاعب التالى . . . وهكذا.

ويستمر ذلك إلى أن يتم توزيع كمل الأزواج من البطاقات واللاعب الحاصل على أكبر عدد منها هـو الفائز.



اللغة : إعادة عبارات بعد المعلم - تنمية الجملة.

الموضوع : استخدام اسم الموصول (الذي ـ التي)، واسم الإشارة (هذا ـ هذه)، وضمير الغائب (هـو ـ هـي) وكذلك

رعمال الفعل الماضى بتاء التأنيث (قَتَلَتْ ـ ضُرَبَتْ)

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم: قيادة المعلم

المستوى : متوسطون

الرقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : أعد بعض العبارات التي يمكن تنميتها على غرار الآتي:

كم هذا هو البيت الذي بناه أحمد.

هذا هو الخبر الذي في البيت الذي بناه أحمد.
 هذا هم الفأر الذي أكما الحن الذي في الست

/ هذا هو الفأر الذي أكل الخبر الذي في البيت الذي بناه أحمد.

. ----

هذه هي القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد.

هذا هو الكلب الذي طارد القطة التي قتلت الغار الذي أكل الخبر الذي في البيت الذي بناه أحمد.

هله هي البنت التي ضربت الكلب الذي طارد القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبر الذي في البيت الذي بناه أحمد.

#### الإجراء : جماعي للصف/ فردي

 ١ - اطلب من الدارسين إعادة الجملة الأولى بعدك بطريقة جماعية مع زيادة الكلمات التي يسمعونها في مقدمة الجملة في كل مرة.

لا انتقل إلى بقية الأجزاء المضافة بنفس الأسلوب.
 بأن تقرأ العبارة المطلوب إضافتها ويبدأ بها الدارسون الجملة ويكملوها حتى النهاية.

٣ ـ بعد أن يعرف الدارسون اللعبة أطلب من أحدهم أن يعمل اللعبة بطريقة فردية. وإذا أضطأ أعطِ الفرصة لغيره. شجع أكبر عدد من الدارسين على إجراء اللعبة.

المعلم هذا هو البيت الذي بناه أحمد.

الدارس: هذا هو البيت الذي بناه أحمد. المعلم: هذا هو الخبر الذي في

الدارس: هذا هو الخبر الذي في البيت الذي بناه

احمد.

المعلم: هذا هو الفأر الذي أكل

الدارس: هذا هو الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت

الذي بناه أحمد.

المعلم : هذه هي القطة التي قتلت

الدارس: هذه هي القطة التي قتلت الفأر الذي أكبل

الخبر الذي في البيت الذي بناه أحمد.

المعلم: هذا هو الكلب الذي طارد

الدارس: هذا هو الكلب الذي طارد القطة التي قتلت

الفأر الذي أكل الخبر الذي في البيت الذي

بناه أحمد.

المعلم: هذه هي البنت التي ضربت

الدارس: هذه هي البنت التي ضربت الكلب الذي طارد

القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبر الذي في البيت الذي بناه أحمد.

### ١٥ هل أنت قَوِيُّ الملاحظة؟

اللغة : حصر ووصف الأشياء والأماكن.

الموضوع : وفي التنويع الأول وصف مظاهر الناس.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ٣-٣ دقائق

الإعداد : لا شيء

الإجراء : جماعي للصف

أخبر الدارسين ألا ينظروا خلفهم. اسألهم ماذا يوجد خلفهم. لأبد أن يذكروا الدارسين الأخرين والأثاث والصور التي على الحائط والنوافذ. الخ. اطلب منهم أيضاً وصف الأشياء التي يذكرونها.

ولك أن تسألهم أيضاً عما يستطيعون تَذَكُّره في الشارع خارج المدرسة. المعلم: فَكُر في الشارع خارج المدرسة. ماذا تنذكر؟ دارس ١: توجد أشجار.

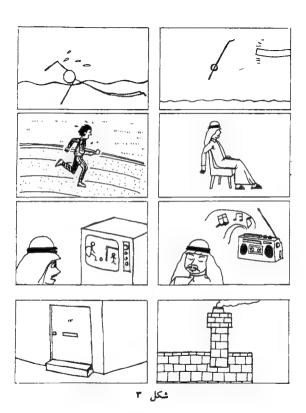
المعلم: نعم هل هناك أشجار على جانبي الشارع؟ دارس ١: لا. لا توجد أشجار على الجانب الآخر. دارس ٢: لا. هناك شجرة أمام محل البقالة.

تنويع ١ : قبل أن تشرح اللعبة للصف، اطلب إلى اثنين من الدارسين أن يخرجا خارج الفصل. ثم اشرح اللعبة واطلب من الدارسين أن يصفوا الملابس التي يرتديها الزميلان اللذان خارج الفصل.

ويمكنك أن تكتب على السبورة ملخصاً لما يقولونه. ثم اطلب من الدارسين اللذين في الخارج الدخول إلى الفصل ووازن بين ما قاله الدارسون وبين الأصل.

تنويع ٢ : اطلب إلى أحد الدارسين أن يغمض عينيه ويصف المظهر الخارجي لجاره.

# السؤال و الجواب



1-7

اللغة : إلقاء أسئلة وإعطاء الأجوبة

الموضوع : مع بعض التعبيرات مثل: تقريباً \_ تماماً \_ لا، ليس

تماماً .

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حُرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ١٠٠٥ دقائق

: للعمل الجماعي للصف تجهز ٣- ٣ صور بحجم الإعداد

صفحة المجلة، وتكون صوراً بسيطة بدون تفاصيل.

ولإجراء اللعبة في أزواج أو في مجموعات تحتاج أيضاً إلى ٣ ـ ٦ صور لكل اثنين أو مجموعة من الدارسين.

: جماعي للصف / في مجموعات / أزواج الإجراء

أنت أو دارس أو مجموعة من الدارسين ينظرون إلى

الصورة التي لا يراها بقية الصف، واللذين لا يرون الصورة يحاولون معرفة محتواها عن طريق إلقاء الأسئلة.

ويمكن إجراء اللعبة لعدة مستويات. في المستوى المبتدىء يمكنك أن تقول: «يوجد رجل في الصورة» ثم تسأل:

المعلم: ماذا يفعل؟

الصف: هل يجري؟

المعلم: لا.

الصف: هل يسبح؟

وفي المستويات المتقدمة، يمكنك استخدام صور أكثر تعقيداً وتفصيلاً، ولا تقدم أي مقتاح عن محتواها:

الصف: هل هو داخل الغرقة؟

المعلم: لا، ليس تماماً.

الصف: هل هو خارج الغرفة؟

المعلم: نعم، لكن يوجد منه جزء إلى الداخل. الصف: هل هو الباب؟

#### ١٧ اختبر معلوماتك

اللغة : أي سؤال عن حقيقة من الحقائق والإجابة عنها

المهارات : قراءة

درجة التحكم: قيادة المعلم

المسترى : الجميع

الوقت بالدقائق: من ١٠ ـ ٢٠ دقيقة.

الإعداد : جهـز بطاقـات صغيرة. اكتب ١٠ أسئلة على عشـر

بطاقات وأجّوبتها على عشر أخرى. مثل:

#### أ \_ معلومات عامة:

١ - أين بيت الله الحرام (الكعبة)؟ مكة المكرمة
 ٣ - أين المسجد النبوى؟ المدينة المنورة

٣ ـ أين المسجد الأقصى؟ القدس

٤ ـ أين المسجد الأموي؟ دمشق

٥ ـ أين مسجد قرطبة؟ أسبانيا

#### ٦ ـ مَن أول الخلفاء الراشدين؟ أبو بكر

.....

#### ب\_ أسئلة للفكاهة:

١ ـ من القائد العربي الذي كان يرتدي أكبر حذاء؟
 اكبرهم قدماً

٢ علام تحصل عندما يأخذها لك أحدهم؟
 الصورة

٣ ما الفرق بين الفيل والكفيل؟ الكاف جد التأثير والتحويل:

ا ـ ماذا يحدث لو أضفنا اللون الأزرق إلى الأصفر؟
 يتحول إلى أخضر
 إ ـ ماذا يحدث لو وضعنا بيضة نيئة في ماء يغلي
 وقائة ؟

تتحول إلى مسلوقة

#### الإجراء : أزواج/ فردي

وضع ضرورة تلاؤم الأسئلة مع أجوبتها المناسبة.

يأخذ كل اثنين من الدارسين مجموعة من الأسئلة والأجوبة. والذي يستطيع أن يجمع أكبر مجموعة متلائمة (السؤال وجوابه) يكون الفائز. تكلم بالأسئلة

اللغة : إلقاء أسئلة

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ قيادة المعلم / قيادة الدارسين

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : لاشيء

الإجراء : عمل جماعي للضف

قل خبراً قصيراً، واطلب من الدارسين أن يسألوك عنه وتعطى إجابات مناسبة من عندك.

مثال:

م رأيت أس صديقاً قديماً.

ت، اين رايته؟

م جاء إلى منزلي.

هل تناولتما الغداء؟ ت مَن أعد الطعام؟ أنا. ٢ ماذا أعددتُ؟... بدايات لموضوعات: ـ اشترى صديقى سيارة جديدة. .

ـ نسيت أمس حقيبتي..

ـ قضيت عند جدي إجازة مدهشة..

(يمكن لبعض الدارسين القيام بدرر المعلم في اللعبة).

: معرفة الأشياء والأماكن والشخصيات عن طريق إلقاء اللغة الأسئلة

> وهل هي حشرة نافعة؟) وهل توجد في بلادنا؟،

المهارات : استماع وكلام وكتابة

درجة التحكم: بوساطة قائد.

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: خمس دقائق لكل مسابقة

الإعداد : ورقة وقلم لكل من الفريقين

الإجراء : جماعي للصف / فرق متنافسة

قسم الفصل إلى فريقين أ، ب. واطلب من كل فريق أن يختار قائداً له. وعلى قائد كل من الفريقين أن يبحث مع فريقه مقترحات بقائمة من أسماء الحيوانات والأماكن والشخصيات الهامة التي درسوها، ويسجلها نى ورتة.

مثل: النحلة، الصحفي، أحمد شوتي، الأهرام، مكة، عنترة،...

وعلى أحد الفريقين أن يصل إلى معرفة اسم الشيء أو الشخصية عن طريق سؤال الفريق الآخر ما لا يزيد عن ٢٠ سؤالاً تكون إجاباتها نعم أو لا. فإذا استطاع الفريق معرفة الشيء تحتسب له نقطة، وإن لم يستطع معرفة الشيء تحتسب نقطة للفريق الآخر. والفريق الفائز هو الذي يحصل على أكبر عدد من النقط.

وقائد الفريق (أ) يبدأ بإعطاء (مفتاح) عن الشيء الأول:

دارس ١ من فريق أ : الشيء الأول عبارة عن حشرة.

دارس ۱ من فریق ب : هل هي حشرة کبيرة؟ دارس ۲ من فريق أ : لا. (واحد).

دارس ۲ من فريق ب : هل هي حشرة موجودة في بالادنا؟

دارس ٣ من فريق أ : نعم. (أثنان).

دارس ٣ من فريق ب : هل هي حشرة تعض الناس؟ دارس ٤ من فريق أ : لا (ثلاثة).

دارس ؛ من فريق ب: هل هي تصنع العسل؟

دارس ه من فریق آ : نعم.

دارس ٥ من فريق ب: هل هي النحلة؟

المعلم نعم. نقطة للفريق (ب). والأن يبدأ فسريق (ب) بساعسطاء (المفتاح) لفريق (أ). ملحوظة: رغم أنه من المستحب ترك قائدي الفريقين يتصرفان بإعطاء (المفتاح) في بداية اللعبة و (الاسم) في نهايتها إلا أن للمعلم حق التدخل بين الحين والحين لتصحيح إحدى الحقائق أو الاخطاء اللغرية الصارخة.

# @ الصور

# ٢٠ هل تعرف ما أرسم؟

اللغة : استخدام حصيلة الدارس من المفردات في الإجابة عن الإسئلة.

نوع الاتصال : ربما في النمط الآتي: وأظن أنها ستكون.. ، ويمكن

أن تكون......

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : بوساطة قائد

المستوى : مبتدئون

الوقت بالدقائق: ٥- ١٠ للعمل الجماعي ٢٠ ـ ٢٥ للعمل بأزواج.

الإعداد : ١ - تحتاج إلى طباشير وسبورة

۲ ـ ورق وأقلام لكل دارس.

الإجراء : عمل جماعي للصف يقود إلى عمل في أزواج ابدأ برسم على السيورة ثم اسأل:

المعلم: ماذا أرسم؟

الصف : طاولة . . ؟ . .

المعلم: لا (استمر في الرسم)

الصف : منزل؟

المعلم: لا. ليس تماما (استمر في ألرسم)

الصف : محل؟

المعلم: نعم. لكن ماذا يحدث؟

الصف : هناك شجرة.

المعلم: لا.

الصف : نار. المحل يحترق.

المعلم: نعم، والآن من هذا؟

الصف: صاحب المحل.

المعلم: وماذا يفعل؟

يمكن للدارسين عندئذ إجراء هذه اللعبة في أزواج. واحد يرسم والاخر يوجّه إليه الأسئلة.

### ۲۹ هل يمكنك أن ترسم مثلي؟

اللغة : تصحيح، نقد باستخدام الصفات واسم التفضيل.

الموضوع: وإنها أكثر ـــــ ز

وليست \_\_ تماماًء

هذا أفضل.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم: إشراف المعلم

المستوى : مبتدئون / متوسطون

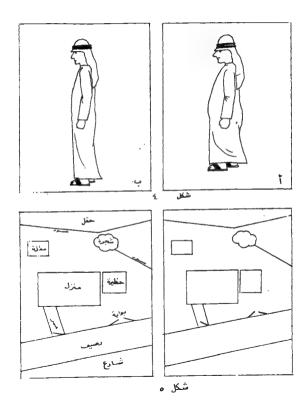
الرقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : ١ ـ سبورة و/ أو جهاز العرض فوق الرأس.

٢ ـ وللعمل في أزواج: ورق وأقبلام وممحاة لكل
 واحد.

الإجراء : عمل جماعي للصف يقود إلى العمل في أزواج.

ارسم أو اطلب من أحد الدارسين أن يرسم صورة على السبورة (انظر الصورة أ). اطلب من أحد الدارسين أن



يرسم نسخة من الصورة المرسومة على السبورة (الصورة ب)، وأثناء نسخه للصورة شجع الصف على إعطاء تعليقات مُعَيِّنة مثل: (شكل ٣):

الصف: رأسه أكبر قليلًا.

الرَّجل ليست طويلة مثل الأصل

جسمه أسمن

هو أقصر قليلًا

الثوب واسع جدأ

وجهه قبيح / أنفه كبير

هذا أفضل

جيد/ حسن

نَظَم أعمالاً ثنائية بالطريقة المعتادة. على كل دارس أن يرسم صورة، ويأخذها بدوره إلى زميله ليحاول نسخها (يرسم مثلها). (شكل ٤).

## ٢٢ ما أغرب هذا المنظر!

اللغة : تسمية الأشياء ووصفها

هر / هي ــــ

التعبير بعدم المعرفة ولا أعرف،

وما عندي فكرة،

في التنويع: وهذا جزء من ــــه.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم: بوساطة قائد

المستوى : مبتدئون ومتوسطون

الوقت بالدقائل: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : جهّز بعض الرسومات لمناظر غير مألوفة على بطاقات

كبيرة أو لوحات. يمكنك استخدام جهاز العرض فوق

الرأس.

الإجراء : جماعي للصف يقود إلى العمل في أزواج (اختياري) ارسم نماذج عديدة الشياء غير عادية على السبورة أو عن طريق جهاز العرض فوق الرأس. اسأل: ما هي؟

ومتى عرفها الدارسون ارسم أو وضح صورة الشيء نفسه من زاوية أخرى مألوفة.

المعلم : ما هذا؟

ت: صورة وجه سيلة.

المعلم: لا. ليس لها عينان ولا أنف.

ت : رغيف خبز.

تنويع

المعلم: نعم. صورة رغيف خبر إذا نظرنا من أعلى. اطلب من الدارسين إعداد أفكار خاصة بهم في بضع دقائق، ثم يسألون بقية الصف أو المجموعات الأخرى وإذا لم يعرف الدارس الشيء يقول: ولا أعرف».

: استخدم صوراً من مجلات، يمكن أن تكوّن مناظر غير عادية لأشياء أو أجزاء منها تقصها بالمقص. إذا عرضت جزءاً من شيء ما، فعلى الدارس أن يقول: «هذا جزء من...»

مثال: الدارس: هذا جزء من دراجة...

### ٢٣ الصور المتوقعة

: استخدام إنّ و ستكون اللغة

نوع الاتصال: هتافات الاستحسان (عظيم)

هتافات الحسرة والأسف (يا للحظ)

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم: إرشاد المعلم

المستوى : مبتدئون/ متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

: اجمع من 10 ـ ٢٠ صورة الشياء من المجلات. ومن الإعداد

الممكن أن ترسمها (يمكنك استعمال صور لعبة

والتواثم السعيدة، في الصفحة التالية).

: جماعي للصف / مجموعات/ أزواج الإجراء

يجب أن تعرض الصور على جميع الدارسين وتعطيهم وقتاً كافياً لمشاهدتها. اخلط جميع الصور وضعها على المكتب مقلوبة (وجهها إلى أسفل وظهرها إلى أعلى) حتى لا يواها أحد من الدارسين.

يأتي اللاعبون بالدور إلى مكتب المعلم ليتناول كل منهم صورة بيده. وقبل أن يمسكها يتنبأ بما ستكون. ويعلن ذلك للصف. فإذا كان توقعه صحيحاً يحتفظ بالصورة. وإذا كان خاطئاً يعيد الصورة مقلوبة تحت مجموعة الصور.

دارس،: وإنها ستكون آلة كاتبة». ولا، يا للأسف. هذا خطأ». وعلى كل دارس أن يقول وأضعها تحت الصور، ويضع الصورة تحت الصور الأخرى.

دارس،: وإنها ستكون مسجداً، نعم. هي لي. عظيم.

٢٤ التواثم السعيدة

: وصف صور الأشياء والأشخاص. اللغة

المهارات: استماع وكلام.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة.

: اجمع من المجلات ١٦ ـ ٢٠ صورة لأشياء معينة أو الإعداد لبعض الأشخاص. ويمكنك أيضاً أن تقوم برسمها، بحيث تكون لكل شيء أو شخص صورتان متطابقتان. ضع الصور في ظرف ومعها تعليمات اللعبة. سجل عدد أزواج الصور. تتطلب اللعبة مجموعة من الصور لكل اثنين من الدارسين.

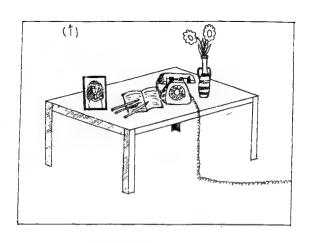
(يحسن لصق الصور على بطاقمات متساويمة في المساحة).

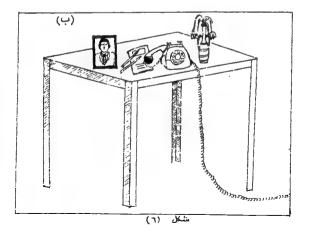
الإجراء : أزواج

الهدف هو أن يعمل لاعبان مع بعضهما ليجمعا الازواج المتطابقة. يجب أن تخلط الصور وترضع مقلوبة (وجهها إلى أسفل وظهرها إلى أعلى) على هيئة كوم، حتى لا تظهر الصور للأعبين.

كل لاعب يأتي في دوره ويأخذ بطاقة دون أن يريها إلى الآخر ثم يصف كل لاعب صورته التي على البطاقة دون أن يدع الإخرين يرونها.

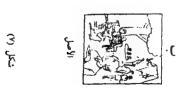
ويمكن أن يسأل كل من اللاعبين زميله بعض الاسئلة، فإذا قرر أن معهما زوجاً متماثلاً من الصور وضعا الصورتين على المنضدة. فإذا كانت الصورتان متماثلتين فعلاً وضعاها جانباً، وإن لم تكونا كذلك أعاداها إلى مجموعة الصور.







لعبة واستمع الى الوصف وارسمه



#### ه۲ استمع إلى الوصف وارسم

اللغة : وصف الصور - إلقاء أسئلة - عقد مقارنات.

نوع الاتصال : تشجيع ـ ثناء ومدح ـ نقد.

المهارات : استماع وكلام وفي التنويع قراءة وكتابة

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : اختر بعض الصور من المجلات بحيث تشتمل على أشياء مختلفة. ويجب أن تكون الصورة في مساحة مناسبة وواضحة. ويفضل ألا تشتمل الصورة على أشخاص، ويستحسن أن تكون الأشياء عجيبة وغريبة. ويمكن أن تكون اللعبة محدودة وسيطة إذا كانت الصورة خطوطها بسيطة غير معقدة كما في الصورة رقم الهء ويمكن أيضاً أن تكون اكثر عمقاً وتفصيلاً (كما في

الصورة وبع) لكل اثنين من الدارسين قطعة ورق وقلم رصاص.

الإجراء : أزواج

تنريع

يصف أحد الدارسين الصورة لزميله الذي يحاول أن يرسمها معتمداً على هذا الوصف دون أن يرى الأصل. مثال: (صورة أ) (شكل ٦).

د، : توجد طاولة مربعة في وسط الصورة.

دي: هنا. في هذا المكان.

د، : نعم، إلى أسفل قليلًا. حسن. هنا.

دب : هل هي هكذا؟

د، : لا. ليس تماماً. الرَّجلُ طويلة.

وبعد أن يبذل كل من الزميلين جهدهما مي إخراج رسم متقن قدر الإمكان، يوضع الأصل إلى جوار الصورة المرسومة، ثم تبدأ المقارنة بينهاما.

دم ياه. أرجل الطاولة طويلة جدا.

د، قلت لك هذا. وأنت لم تُغَيِّرها.

: هذا التنويع يضيف إلى اللعبة الكتابة الوصفية.

يُعطَى كل دارس صورة ليعبر عنها كتابة. فإذا تست كتابة الأوصاف يتبادل كل زميل مع الآخر الوصف الذي أعده ويحاول كل دارس أن يرسم الوصف الذي كتبه زميله بدقة وعندما تكتمل الصورتان تقارن بالأصول ثم تناقش الاختلافات.

(الاختلافات بين الصورتين في صورة وب،) (شكل ٧)

المرأة أصغر في السن.

- شعرها أطول.
- \* تمسك الحبُّ بيدها اليمني وليس اليسرى.
- \* الرجلان يجلسان على الأرض وليس على المقعد.
  - الأولاد يلعبون كرة القدم وليس بالأرجوحة.
- الرجل يرتدي ثوباً عربياً والسيدة ترتدي فستاناً طويلاً.

# ٢٦ ابحث عن الاختلافات

اللغة : وصف صور الأشياء والأشخاص.

الموضوع : إلقاء أسئلة ـ صيغة المضاف إليه واسم التفضيل.

نوع الاتصال: عقد مقارنات

المهارات : استماع وكالام

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ٥-٥٥ دقيقة

الإعداد : سيحتاج كل اثنين من الدارسين إلى صورتين متطابقتين

لكن تختلفان في بعض المواضع.

(يحسن في حالة إجراء اللعبة لـدارسين متقدمين أن

تكون الاختلافات عديدة ودقيقة).

الإجراء : أزواج

قَسُّم الفصل إلى أزواج. (إذا لم تكن الصور كافية يمكن لبقية الدارسين أن يلعبوا لعبة أخرى بطريقة

الأزواج أيضاً).

یأخذ کل لاعب صورة ولا یری صورة زمیله. ثم یبدأ

كل لاعب في وصف صورته و/ أو يسال أسئلة عن صورة زميله. والهدف عثور اللاعبين على الاختلافات بين كل صورتين. أخيراً توضع الصورتان متجاورتين للمقارنة بينهما ومناقشة الاختلافات.

تنويع

: رانسخ رسماً أو شقه (يمكن الاستعانة بالمسود الكاريكاتيرية في الصحف) ثم اعمل نسخة أخرى وأجر فيها ٧ أو ٨ تغييرات، ويمكن ذلك بحذف بعض الأجزاء من الأصل أو إضافة أجزاء دقيقة، أو بعمل بعض التغييرات على المحتوى. ثم تعرض الصورتان على بطاقتين كبيرتين أو جهاز العرض فوق الرأس أو بتصويرهما على أوراق (أنظر الشكل رقم ٨).

يدرس اللاعبون الصور، وبمجرد أن يرى أحدهم اختلافاً يذكره للصف.

ففي الصورتين ص ١٣٧ نـلاحظ الاختلافات التالية: 1 ـ أذنا القرد الصغير أكد.

٢ ـ تظهر اليد اليسرى للقرد الكبير.

٣ ـ القرد الكبير في يده موزة.

٤ - عجلة السيارة أصغر.

ه ـ الجبل أقصر قليلًا.

٩ ـ رأس الرجل بدون عقال.

٧ - مقدمة السيارة بدرن المصباح الكشاف.

إذا كان الدارسون أكثر تقدماً يطالبون بكتابة الاختلافات التي يلاحظونها في ورقة قبل المناقشة الشفهية. ويمكن للدارسين لعب هذه اللعبة في أزواج باستخدام صور من رسمهم.





ستسكل ٨

# - ۲۷ هل أنت شاهد جيد؟

اللغة : وصف مظاهر الناس وحركاتهم باستخدام وكان، مع : الفعل المضارع.

(كان يقف في المحطة).

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم : حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق؛ ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : أعدّ صورة لمنظر شارع مزدحم. ومن الأفضل أن تكون العصل. الصورة كبيرة بحيث يراها الدارسون في آخر الفصل.

الإجراء : جماعي للصف

قبل إطلاع الدارسين على الصورة، اسأل إذا كان أحدهم قد شاهد حادثة ما أو جريمة في الطريق، ناقش. معهم الصعوبات التي تواجه شاهد العيان. ثم قل لهم إنك ستطلعهم على صورة شارع لمدة ثوان قليلة، وأن عليهم أن يتذكروا تفاصيلها بعد ذلك قدر استطاعتهم. إذا كانت الصورة كبيرة وواضحة، اعرضها عليهم وأنت في مكانك أمام الصف، أما إذا كانت صغيرة، فيمكنك المرور ببطء بين الصفوف وعرضها عليهم من قرب أو استعمل الفانوس السحري لعرض الصورة مكبرة.

أخْفِ الصورة ثم اطلب من الدارسين أن يخبروك عما شاهدوا. يمكنك أن تساعد الدارسين بالتلقين أو بأسئلة تفصيلية مُعيَّنة إذا لزم الأمر.

#### سال:

م : ماذا شاهدت في الصورة؟ ماذا يمكن أن تتذكر؟

د، : رجل.

م : نعم، ماذا كان يفعل؟

د١ : كان واقفاً في المحطة.

م المحطة؟

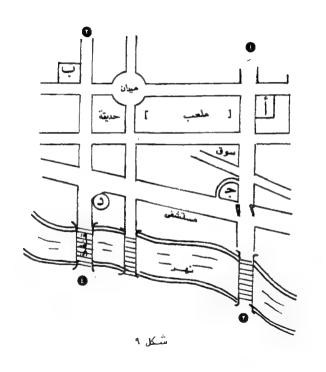
دب : نعم، ولد.

م : هل تتذكر ماذا كان يلبس؟

دى : كان الولد يلبس ثوباً أبيض.

م : مل كان يلبس ثرباً أبيض؟

دم : لا. تذكرت. كان يلس ثرباً أزرق.



# ٢٨ صف لي الطريق

اللغة : وصف الطريق وذكر الانجاهات (يمين ـ يسار ـ شرق ـ غرب).

نوع الاتصال: استخدام فعل الأمر (اتجه .. واصل السير .. اعبر المبر الشارع)..

واستخدام مفردات الأماكن (مستشفى ـ حديقة ـ ميدان

- تقاطيم . . ) .

المهارات : استماع وكلام وكتابة.

درجة التحكم: إشراف المعلم.

المستوى : مبتدئون / متوسطون

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة.

الإعداد : مخطط بسيط لحيّ (على ورقة كبيرة أو على السبورة) فيه شوارع رئيسية وأخرى فرعية. وميدان وتقاطعات وإشارة مرور وقنطرة ومدرسة وحديقة ومستشفى ومحطة. في مواضع متفرقة من المخطط، وتأخذ أشكالها الرموز أ، ب، ج، د، وترقم اركان المخطط الأربعة بـ 1، ٢، ٣، \$ (انظر الشكل رتم ٩).

الإجراء : \$ أزواج من الدارسين.

يتقدم أول اثنين من الدارسين. يقوم دارس ١ بوصف الطريق لدارس ٢ من نقطة ١ إلى أحد الأماكن أ أو ب أو جد أو د يحددها المعلم له دون أن يعرفها زميله (يكتب المعلم العدد والحرف على بطاقة ويربها للصف كله دون الزميل الذي سيقوم يرسم خط السير على السبورة).

ويقوم دارس ٢ برسم خط السير على السبورة من نقطة البداية حتى النهاية.

#### مثال:

دارس ۱: سر إلى التقاطع

ثم اتجه إلى اليمين وسر إلى الميدان. واتجه إلى اليسار عند إشارة المرور.

وسر حتى تصل إلى الحديقة. .

وبعد وصوله يكتب اسم المكان فوقه: محطة أو مستشفى أو مدرسة أو حديقة.

يتجه المعلم بعد ذلك إلى اثنين آخرين من الدارسين ليبدآ من نقطة أخرى وينتهيا في مكان آخر.... وهكذا.

# الصوت

# ۲۹ هل تعرف صوتي؟

1

اللغة : تسمية الناس والأشياء.

الموضوع : استجابة لسؤال.

نوع الاتصال 🗓 ومَن أنا؟؛ أو وما هذا؟؛.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم: إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون

الوقت بالدقائق: ١٠٠٥ دقائق.

الإعداد : تحتاج إلى قطعة قماش لتغطية العين (منديل مثلًا)

الإجراء : جماعي للصف

غط عين أحد الدارسين. أشر إلى دارس آخر للحضور إلى مقدمة الفصل والوقوف في هدوء أمامه. ثم يدأ

في الحديث معه.

مثال:

دي مَن أنا؟

د، أحمد.
د، لا. استمع (يلقي أي شيء يحفظه
د، عبد الفتاح.
د، عبد الفتاح.
د، ما هذا (يسقط شيئاً على المكتب).
د، مفتاح.
د، لا. استمع مرة أخرى
(يسقط الشيء مرة ثانية)
د، عُملة.

### ٣٠ مسجّل العجائب

اللغة : التُعَرُّف على الأصوات ووصفها، وحكاية وقائع وسرد أحداث.

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم: إرشاد المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٢٠ ـ ٣٠ دقيقة

الإعداد : قم بتسجيل بعض الأصوات المختلفة، أو اطلب من

الدارسين أن يسجلوا).

(كما سيوضح في إجراء اللعبة).

الإجراء : جماعي للصف / مجموعات

المثال الأول: أصرات مجردة.

باب يفتح ثم يغلق \_ صوت محرك سيارة يبدأ في

العمل ثم تتحرك السيارة بعيداً ـ تليفون يرن وترفع السماعة ـ صنوت جرس ساعة حائط ـ أرض تكنس بالمكنسة ـ خزانة ملابس تقفل ـ شخص يسعل. (يدار الشريط وتلقى الأسئلة فور سماع الصوت) تتضمن الأسئلة:

المعلم: ما هذا (يستمر الشريط في العمل)
هل هو \_ ؟ (ويعد انتهاء الصوت)
هل كان صوت \_ \_ ؟ ماذا كان؟
ماذا كان يفعل؟ ماذا كان يحدث؟

المثال الثاني: أصوات مُركّبة

لاستخدام الفعل الماضي، نحتاج إلى أصوات تمثل أحدثاً مُركّبة أو مُتنابعة.

أ \_ صوت أوان \_ غسيل \_ صوت الماء.

ب ـ صوت مُنبًّه ـ صوت تثاؤب ـ صوت حركة ومشي .

جــ ورقــة تسحب من الآلــة الكــاتبــة ـ صــوت قلم
 يوقع . صوت ورقة تطوى .

د ـ باب يفتح ـ تلاميذ يدخلون ـ تلاميذ يجلسون .

تتضمن الأسئلة:

ماذا حدث؟

ماذا جرى؟

وإذا أريد استخدام الفعل المضارع يكون السؤال:

ماذا بحدث؟

المثال الثالث: أصوات في سياق

تستخدم القصة الصوتية في التدريب على المضارع

والمستقبل.

صوت موسيقى - يغلق الراديو - باب يفتح - صوت ماء ورضوء - صلاة - رياح - سيارة نعف - باب يفتح ويغلق - وقع أقدام تصعد السلم - صوت سلسلة مفاتيح - باب يفتح وقع أقدام في الصالة - دُرج يفتح - صوت رئين نقود - صوت التسليم لإنهاء الصلاة - باب يفتح - صراخ سيدة صوت أقدام تجري - فتح وإغلاق باب - صوت إدارة قرص التليفون (۴ لَفّات).

ويكون هذا النوع من المواد ممتعاً إذا رُوعيَ التركيز على غموض الأصوات والطرافة والضحك وعدم حشوها بنقاط لغوية كثيرة.

## ∛ الدلمات

## ٣١ الكلمة الفريبة تخرج

اللغة : إعطاء الأسباب واستخدام (لأنّ).

إجابة الأسئلة \_ الموافقة وعدم الموافقة.

اللعبة مناسبة لمراجعة مجموعات الكلمات المتجانسة: الألوان \_ القرابة العائلية \_ الحيوانات \_ الأدوات المنزلية

. . الخ.

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة.

درجة التحكم: إرشاد المعلم.

المسترى : متوسطون / متقدمون (في التنويع).

الوقت بالدقائن: ١٠ دقائق

الإعداد : أعد ١٠ ـ ١٥ مجموعة من الكلمات المتجانسة، في كل مجموعة كلمة واحدة شاذة مثل:

١ ـ حصان ـ بقرة ـ فأر ـ سكين ـ سمكة.

٢ \_ أحمد \_ على \_ زينب \_ محمد \_ عبد الله .

٣ ـ طبق ـ فول ـ تفاحة ـ رغيف ـ عسل.

عافلة - سيارة - دراجة - سيارة نقل - قطار.

اخضر \_ اكبر \_ ازرق \_ احمر \_ اصفر.
 إخر \_ اب \_ اخت \_ جد \_ خال.

٧ ـ المحرم ـ صفر ـ ربيع الثاني ـ يناير ـ شعبان.

٨ ـ جدة \_ مكة \_ الدمام \_ الرياض \_ أبها.

٩ ـ بغداد ـ بيروت ـ الإسكندرية ـ الخرطوم ـ دمشق.

١٠ ـ طه حسين \_ العقاد \_ توفيق الحكيم \_ أحمد أمين

- الجاحظ.

(يجب أن تعكس الكلمات اهتمام الدارسين وشغفهم، ويجب أن تربطها علاقة خاصة. ويمكن تقديمها على: السبورة أو جهاز العرض فوق الرأس أو لوحة ورقية).

: جماعي للصف وأزواج

يكتب الدارسون الكلمة الغريبة في المجموعة الأولى التي يظنون أنها تشدّ عن بقية الكلمات ثم يطلب من كل اثنين منهم ذكر الكلمة الغريبة وبيان السبب.

ثم يسأل بقية التلاميذ: هل توافقون؟ ألا توافقون؟ مع بَيان السبب.

ولا يجب أن يذكر المعلم الإجابات الصحيحة قبل أن تنتهي المناقشة، حتى يعناد الدارسون المناقشة باللغة العربية، ولأنه قد لا تكون هناك إجابة صحيحة واحدة وليشجع الدارسون على أن يجدوا أكبر عدد من الإجابات الصحيحة مبدين الأسباب، ويمكن لكل مجموعة من الكلمات أن تبحث بنفس الأسلوب.

: يمكن إجراء اللعبة للدارسين المتقدمين وبخاصة في مجموعات أو في أزواج. وفي هذه الحالة تختار

تنويع

الإجراء

الكلمات التي ليس لها علاقات ظاهرة. تطبع الكلمات للدارسين أو تقدم بجهاز العرض فوق الرأس أو على السبورة.

مثال:

سكين \_ طبق \_ صندوق \_ مسطرة \_ كرنب \_ قنينة - آلة كاتبة \_ شاكوش \_ كتاب .

وهدف اللعبة هو الاهتداء إلى طرق مختلفة لتصنيف أربع من الكلمات في كل مجموعة.

ومن الجوهري أن يُسمَعُ للدارسين بالنقاش لتفسير سرّ التصنيف.

> وهناك أسس عامة يمكن أن تتبع في التصنيف: الاستعمال أو الحجم أو السعر أو الشكل.

> > وهناك أسس خاصة مثل:

التواجد الجغرافي \_ المزروعات والمنتجات الصناعية \_ تكوينها من عدد كبير من الحروف \_ التصنيف النحوي (المذكر \_ المؤنث \_ الأسماء \_ الأفعال...).

# ٣٢ سلسلة الكلمات

اللغة : السؤال وإعطاء الأسباب

الموضوع : استخدام دلماذا، و دلأن،

المهارات : استماع وكلام

درجة التحكم: إرشاد المعلم.

المستوى : متوسطون / متقدمون.

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق

الإعداد : الأشيء:

الإجراء : جماعي للصف / مجموعات / أزواج.

يقول كل دارس كلمة تتعلق بالكلمات التي أعطاها الدارسون الذين قبله أو تتصل بها. ويشترط أن تجري اللعبة بسرعة. يمكنك أحياناً التدخل بالسؤال: لعاذا

قلت. . ؟

دارس: ماء.

دارس، : مطر.

دارس، : زرع.

المعلم : لماذا تقول «زرع»؟

دارس، : لأن الزرع يحيا (ينمو) بالماء والمطر.

دارس؛ : نهر،

دارس: مرکب.

دارس، : شراع.

دارس، : قماش.

دارس، : صاري.

دارس، : راديو.

المعلم: لماذا تقول راديو؟

دارس، : لأن الراديو يحتاج إلى صاري.

## كل ثلاثة معاً

اللغة : تسمية الأشياء وتعريفها.

المهارات : قراءة وكتابة

درجة التحكم : إشراف المعلم وفي الأزواج حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائل: من ٢٠ ـ ٣٠ دقيقة للإعداد الكتابي والرسم.

من ١٠ ـ ١٥ دقيقة للتصنيف والعرض على الصف.

الإعداد : أعد ثلاث مجموعات من البطاقات أو كلف الدارسين بإعدادها (كل دارس يعد ثلاث مجموعات مماثلة).

أكلة :

أ يطاقة صورة ب يطاقة ج ـ يطاقة

كلمة سهلة تعريف أو عبارة

١ ـ صورة أمد أمد ملك الحيوان
 ٢ ـ صورة بيت بيت تعيش فيه

٣ ـ صورة كلب كلب صديق مخلص لصاحبه

جــ بطاقة تعريف أو عبارة	ب_بطاقة كلمة سهلة	أ-بطاقة صورة
يعتقد البعض أن	امرأة	٤ ـ صورة امرأة
مكانها البيت		
حيوان مستأنس	بقرة	ه ـ صورة بقرة
مفيد		
مفيد في الصباح		٦ ـ صورة منبَّه
تحترق في	شمعة	٧ ـ صورة شمعة
سبيل الغير		

الإجراء : أزواج

قَسَّم الدارسين إلى مجموعات وأعطٍ لكل مجموعة دارسين عدداً متساوياً من هذه الفشات الثلاث من البطاقات مخلوطة لكي يقوموا بتصنيفها (كمل ثلاث بطاقات معاً) الصورة ثم الكلمة ثم العبارة.

والمجاوعة التي تنتهي أولاً تعلن ذلك. يقوم مندوب عن كل مجموعة بعرض البطاقات المصنفة على الصف: الصورة أولاً ثم بطاقة الكلمة ثم التعريف أق العبارة، مع قراءة ما في البطاقات أثناء عرضها.

يمكن إجراء هذه اللعبة في أزواج بتكليف كل دارس بإعداد عدد معين من البطاقات في المنزل بنفس الأسلوب السابق. ثم يقوم بعمل اللعبة مع زميله بالتناوب في الصف (كل دارس يصنف البطاقات التي أعدها زميله) وفي النهاية يعرض كل دارس بطاقات مجموعته بعد تصنيفها على الصف.

## ۳٤ من أنا؟

اللغة : صيماغـة تعمـريفـات عن أشيمـاء أو أشخاص أو مهن.

الموضوع : مراجعة المفردات المدروسة.

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم : حرّ

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق

الإعداد : لا شيء.

الإجراء : مجموعات

اخر مجموعين من الدارسين متساويتين في العدد. يقول أحد الدارسين في المجموعة الأولى تعريفاً لئبيء أو لشخص، وعلى الدارس المقابل في المجموعة الأخرى إعطاء الكلمة المناسبة. إذا كانت الكلمة صحيحة تأخذ المجموعة نقطة. بعد انتهاء المجموعة الأولى مِن إلقاء التعريفات يبدأ أفراد المجموعة الثانية تعريفاتهم ليجيب عنها الأفراد المقابلين في المجموعة الأولى. في نهاية اللعبة تحسب مجموع نقاط كُلَّ من المجموعتين لمعرفة الفائزين. مثال:

دارس ۱ من المجموعة الأولى: لي أربعة أرجُلل ومصنوع منن

الخشب.

دارس ١ من المجموعة الثانية : كرسي .

المعلم : نقطة للمجموعة الثانية.

دارس ۲ من المجموعة الأولى: أوقف ١٠ سيــارات بيد

واحدة .

دارس ٢ من المجموعة الثانية : شرطي المرور.

المملم : نقطة ثانية لكم.

### و ۳۰ أضف كلمة

اللغة : إعادة مفردات وتذكرها.

الموضوع : استخدام صيغة الجملة الفعلية مع المفعول به

(أحب اللبن)

نوع الاتصال: العطف باستخدام واو العطف

النفى باستخدام ولكن لاء:

(هو يحب السبانخ لكن لا يحب البطاطس).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم: إشراف المعلم

المستوى : مبتدئون ومتوسطون.

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة

الإعداد : أعد عدة صور لأشياء مثل: صور لحجرات مختلفة في

منزل أو صورة لشارع مزدحم أو حديقة. . .

ويمكن استخدام مفاتيح لفظية بدلًا من الصور.

الإجراء: جماعي للصف

اعرض صورة مركبة أو مجموعة الصور على الدارسين.

اطلب من دارس أن يذكر شيئاً مما يشاهده في الصور. ثم اطلب من دارس آخر أن يذكر نفس الشيء ويضيف إليه شيئاً آخر مما يشاهده. وهكذا....

مثال ١:

المعلم: ماذا تشاهد؟

دارس،: أشاهد حجرة الجلوس.

دارس، : أشاهد حجرة الجلوس والمطبخ.

دارس، : أشاهد حجرة الجلوس والمطبخ والحمام.

••••

مثال ۲:

المعلم: ماذا تحب؟ (من الطعام).

دارس، : أحب اللبن.

دارس، : أحب اللبن والعربي.

دارس،: أحب اللبن والعربي والتفاح.

دارس: : أحب اللبن والمربى والتفاح واللحم.

#### ملاحظات:

١ - تزداد اللعبة صعوبة باستخدام المفاتيح اللفظية
 وحدها حيث تدفع اللاعبين إلى تذكر أسماء الأشياء
 دون مؤازرة بصرية.

٧ \_يمكنك إجراء اللعبة في موضوعات معينة مثل: (الطعام أو حجرات المنزل أو الألعاب..) أو أشياء حينة تضعها على مكتبك أو عملى لسوحة الإعلانات.. تنويع : يمكن استخدام تراكيب أكثر تعقيداً:

مثال ۳:

دارس، : هو يحب السبانخ.

دارس، : هو يحب السبانخ لكن لا يحب البطاطس.

دارس، : هو يحب السبانخ والبطاطس لكن لا يحب

الجزر .

دارس: : هو يحب السبانخ والبطاطس والجزر لكن

لا يحب الخس.

مثال ٤:

دارس، : هو يلعب كرة القدم لكن لا يلعب كرة

السلة.

دارس, : هو يلعب كرة القدم وكرة السلة لكن لا يلعب كرة الطاولة.

دارس، : هو يلعب كرة القدم وكرة السلة

وكرة الطاولة لكن لا يلعب كرة اليد.

#### ۳۹ خمسة، أربعة، ثلاثة ، اثنان، واحد

اللغة : استخدام بعض التعبيرات الاصطلاحية شفهياً في جمل

من إنشاء الدارسين.

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم: قيادة المعلم

المستوى : متقدمون

الوقت بالدقائق: عشر دقائق

الإعداد : أعد عدداً من التعبيرات الاصطلاحية مثل:

يعتمد على .. يشرع في .. يبحث عن .. يُسوُّ من ..

يعجب بدء يرضخ لد . . . . الخ.

واطلع عليها الدارسين في الصف لكتابة تعبيرات على منوالها:

الإجراء : جماعي للصف / فرق متنافسة

قَسَّم الفصل إلى فريقين أ، ب. اطلب من كل دارس

أن يكتب فعلاً + حرف جر، أو صفة + حرف جر. ويبدأ دارس من الفريق (أ) في قراءة التعبير الذي كتبه ثم يذكر اسم دارس من الفريق (ب) ليستخدم التعبير في جملة مفيدة في خلال خمس ثوان، بينما يُعدُّ دارس الفريق (أ) تنازلياً من ألى 1. ويشترط للحصول على تقطة أن يبدأ سرد الجملة في غضون الثواني الخمس وكذلك أن تكون الجملة صحيحة.

دارس الفريق أ " : (ينادي) أحمد. ويعتمد على ع. . . . خمسة ، أربعة ، ثلاثة ، . . .

دارس الفريق ب : يجب أن يعتمد الطالب على نفسه في الدراسة.

المعلم : ممتاز. نقطة للفريق (ب).

دارس من فسريق ب: عبد الفتساح. ديشسرع في، خمسة، أربعة، ثلاثة...

دارس من الفريق أ : ستشرع الحكومة في بناه السدّ. المعلم : عظيم نقطة المفريق (أ).

داوس من الفريق أج: وليد: ويعجب بده خمسة،

دارس من الفريق ب: يعجب المدرسون بالطالب المجتهد.

المعلم : الأن. نقطة ثانية للفريق (ب).

دارس من الفريق ب: نادر. ويرضخ لـ ٤. خمسة، أربعة، ثلاثة، اثنان، واحد.

المعلم : آسف يا نادر. ضاعت النقطة.

## ∆ القصص

٣٧ القصص الخيالية

: كتابة القصص باستخدام المحصول اللغوى للدارس ـ اللغة

وبخاصة الفعل الماضي.

المهارات : استماع وكلام وقراءة وكتابة.

درجة التحكم: حرّ

المستوى : متوسطون / متقدمون.

الوقت بالدقائق: ٣٠ دقيقة.

: يحتاج كل زوج أو جماعة إلى ١٥ ـ ٢٠ صورة تؤخذ الإعداد

من المجلات، يراعى أن تكون عن أماكن متسوعة وأشياء مختلفة وتتضمن شخصيات عديدة من الناس.

> : مجموعات/ أزواج/ ثم جماعي للصف. الإجراء

هدف اللعبة هو تخيل أو تأليف قصة كاملة مبنية على الصور ولا يشترط أن تكون واقعية. ويجب على الأزواج والمجموعات تبأليف القصة عن طريق المناقشة. وعندما تكتمل القصة تكتب أو تسجل على شريط. ثم تحكى القصص بعد ذلك للصف كله وتعلق الصور وفقرات القصص على الحائط.

: بدلًا مِن إعطاء الأزواج أو المجموعات منتخبات من تنويم ١ الصور ضع ١٥ ـ ٢٠ صورة على حائط الفصل. ثم اطلب من كل اثنين من الدارسين كتابة القصة متعاونين باستخدام الصور في أي ترتيب يروق لهم. وبعد الانتهاء من ذلك يمكن كتابة القصص وسردها. ومزية هذا التنويم أن كل مجموعة ستجد متعةً وتسليةً في معرفة ما كتبته المجموعات الأخرى باستخدام نفس الصور.

: بدلاً من الاقتصار على استخدام الصور يمكن إحضار أشياء مثل: قطعة خيط \_ مفتاح \_ عربة (لعبة) \_ صورة منـزل عال \_ صـورة بنك \_ صفـارة \_ كيس نقود أو محفظة.

وتقوم كل مجموعة بتاليف قصة أو تمثيلية. ويجب إن ترجع إلى كل الأشياء ومحتويات الصور.

ثم تعرض التمثيليات والقصص على الصف.

: توزّع الصور والأشياء على الدارسين في كل مجموعة. يبدأ الدارسون في سردقصة بحيث يأخذ كل واحد دوره في إكمال القصة. وعلى القاص أن يكمل ما توقف عنده جاره، وعليه أن يستخدم محتوى الصورة أو اسم الشيء الذي معه في نقطة معينة من أحداث الجزء الذي يقوم بإكماله من القصة.

تنويع ٢

تنويع ٣

#### أكمل القصة

٣٨

اللغة : تأليف قصة بسيطة باستخدام المحصول اللغوي

للدارسين.

الموضوع : التدريب على استخدام الروابط (لذلك ـ لأن ـ لكن ـ

عندئڌ. . ) .

المهارات : استماع وكلام وقراءة.

درجة التحكم: قيادة المعلم.

المستوي : متوسطون.

الوقت بالدقائق: ٥ دقائق لكل قصة

الإعداد : اكتب حوالي خمس بدايات لقصص، مثل:

ليلة أمس، فتحت الواديو...

في العطلة الماضية زرت بعض الأصدقاء...

منـذ أيام ـ ونحن نستعـد للنوم ـ دق البـاب علينـا شرطي...

بعد ظهر أمس لعبت مباراة في كرة القدم . . .

: جماعي للصف / فرق متنافسة

قسم الصف إلى فريقين أ، ب. ابدأ قصة ثم اطلب من دارس من الفريق (أ) أن يضيف إليها عبارة أو عدة عبارات ثم يقوم دارس من القريق (ب) بإضافة عبارة أخرى بدوره وهكذا. اكتب القصة على السبورة (مصححاً ما قد يقع فيه الدارسون من أخطاء) إذا أخفق دارس في أن يضيف شيئاً إلى القصة انتقل إلى دارس من الفريق الآخر، وكل إضافة جديدة إلى القصة تحتسب لها نقطة. والفريق الذي يحصل على أكبر عدد من النقط يكون الفائز.

قرر من البداية الحد الأدنى لعدد الكلمات التي تقبلها لكل تكملة للقصة (٤ أو ٥ أو ٢ كلمات).

وإذا وصلت القصة إلى طريق مسدود أو أصبحت مملة أعط بداية جديدة لقصة جديدة ليبدأ الدارسون من جديد.

ومن الممكن أن تعطي بعض الكلمات أو العبارات - المساعدة لاتتراح أحداث للقصة - وكذلك مد الدارسين بالروابط اللازمة:

(لذلك ـ لأن ـ لكن ـ . . . الخ) بين الحين والحين .

المعلم : بعد ظهر أمس لعبت مباراة في كسرة القسدم... (ملقسساً: مطر...)

دارس من الفسويق أ : لكن السماء أمــطرت مـطرأ غزيراً. المعلم : جميل (يكتب على السبورة) لكن السماء أمطرت مسطراً غزراً.

دارس من الفريق ب: أوقفنا اللعب وجميينا نحمو المنني.

المعلم : (يكتب على السبورة) عندالله

أوقفنا اللعب وجرينا نحو المنن (ملقناً: الأننا).

دارس من الغريق أ: لأننا كنت جميعاً مبتلين تماماً. المعلم: (يكتب على السبورة مصححاً)

(يحتب على السبورة مصححا) الأنسا كنيا جميعاً مبتلين تصاصاً

(ملقناً: الثالثة بعد الظهر).

دارس من الفريق ب: كانت الساعة في ذلك الوقت التالثة بعد الظهر... الخ.

وبعد تمام القصة اطلب من أحد الدارسين قراءتها على مسمع من الصف.

- --

### ٣٩ بالرموز فقط

اللغة . أستخدام الصور البسيطة والرموز في تمثيل الكلمات والأفكار.

الموضوع : كتابة خطابات وقصص قصيرة وقراءتها.

نوع الاتصال

المهارات : قراءة وكتابة.

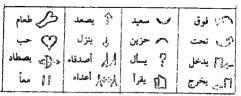
درجة التحكم: إشراف المعلم.

المستوى : مبتدئون.

الوقت بالدقائق: ٣٠ دقيقة لعمل القائمة.

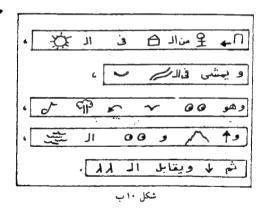
١٥ دقيقة لكتابة القصة وقراءتها.

00 يرى	الله شجرة	۩ يت	ي رجل
ٷ يسمع	∼~ طائرة	مصيم شادع	﴿ امرأة
چ يتكلم	تنبية نهار	ن بحر	🖏 طفل
کل یغنی	رو ليل	ېام جبل	الله الله



شكل ١٠ [

الإعداد : أعد قائمة ببعض المفردات التي سبق دراستها لاستخدامها في اللعبة. كما في المثال التالي:



الإجراء : جماعي للصف.

١\_ أخبــر الصف أنهم سيبتكرون وسيلة لسلاتصال

اللغة : التعبير عن الحدث في الماضي (أنا أخذتُ نصفٌ ريال).

التعبير عن الحدث في المستقبل (أنا سآخذٌ نصف ريال).

التعبير عن المنفي في المستقبل (أنا لن آخذً). التعبير عن الاستفهام المنفى (ألم آخذ نصف ريال؟).

المهارات : استماع وكالأم

درجة التحكم: إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون.

الوقت بالدقائق: ٢ - ٣ دقائق لإجراء الحيلة.

ارت بالنامي. ١٠ م ٢٠ دقيقة لجميع الدارسين لتعلم الحيلة في أزواج.

الإعداد : هذه الحيلة تجد إقبالًا شديداً لَذَى صغار الدارسين

وعلى العموم فإن كبار الدارسين أيضاً يحبونها لإجرائها

في المناسبات مع الأبناء والإخوة الصغار والأخـوات الصغيرات.

تحتاج لأشياء صغيرة مسطحة (عملة معدنية أو قطعة ورق صغيرة.. ) تحتاج أيضاً إلى أشياء أخرى كبيرة (كتاب أو طبق.. الخ).

الإجراء

: جماعي للصف يقود إلى عمل في أزواج.

مثال: اعرض شيئاً صغيراً على الصف حتى يراه الجميع ويتعرفوا عليه. ثم ضعه على الطاولة. أمسك الشيء الكبير حتى يراه الجميع ويتعرفوا عليه.

ضع الشيء الكبير (الكتاب مثلاً) على الصغير (عملة مثلاً) حتى يحجبه تماماً. عندئذ قل: وانظروا جيداً مثالتقط العملة المعدنية (نصف ريال) دون أن ألمس (الكتاب).

أدع الدارسين للحضور إلى المكتب أو الطاولة لكي ينظر تحت (الكتاب). وعندما يفعل ذلك ويمسك به ويرفعه خذ (نصف الريال) ثم قل: وأنا أخذت (نصف الريال) دون أن ألمس (الكتاب). أنت الذي للمستور

اسأل الدارسين إذا كانوا يحبون تَعَلَّم هذه الحيلة لكي يجربوها على الآخرين. أطلب عدداً منهم (اثنين في كل مرة) لكي يحباولوا إجراءها أبام الصف ويقوم أحدهما بدورك. عندما يتأكد لك أن كل واحد قد تعلم العبارات والحركات، اطلب منهم التدريب عليها في أزواج، ولمساعدتهم على ذلك يمكنك أن تكتب ما

سيقولونه على السبورة. تحذير: لا تختر دارساً شديد الخجل لكي ينظر تحت (الكتاب) فقد يرفض. قل له مشجعاً: هَيًا.. انظر. : إلقاء أسئلة وتأليف عبارات باستخدام (بعض) اللغة

ر (لا شيء).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم: إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون.

الوقت بالدقائق: ٣٠ . 6 دقائق العمل الحيلة.

: تحتاج إلى علبتي ثقاب واحدة منهما تكون مملوءة إلى الإعداد منتصفها بأعواد الثقاب، وتثبتها في ساعد يدك اليمني

بخيط مطاطى، وتخفيها تحت كم القميص. والعلبة الأخرى مملوءة أيضأ إلى منتصفهما وموضوعة على المكتب أمامك.

وللعمل في أزواج سوف تحتاج إلى الأشياء السابقة لكل اثنين من الدارسين، وإذا تعذر ذلك فمن الممكن أن تتبح لعدد معقول من الدارسين بالتدريب على اللعبة (الحيلة).

الإجراء : عمل جماعي للصف يقود إلى العمل في أزواج. امسك العلبة في يدك وهزها بقوة.

المعلم : هل هناك أعواد في العلبة؟

الصف : تعم.

المعلم: (مشيراً إلى أحد الدارسين) هل

تظن أن هناك أعواداً في العلبة؟.

الدارس: تعم.

المعلم : افتح العلبة وخذ الأعواد. أغلق العلبة.

حسن. هل هناك أي عود في العلبة الأن؟

الصف : لا.

المعلم : (هزّ/ حرّك العلبة المغلقة بيدك اليسرى)

هل هناك أي أعواد فيها الأن؟

الصف : لا.

المعلم : إنقل العلبة إلى يدك اليمنى وحركها-

سيظهر كأنما هناك أصوات بداخلها.

العلبة المخفية في الكم)

الصف : لا .. تعم . .

المعلم: (الأن حركها بيدك اليسرى مرة وبيدك

اليمنى مرة أخرى. واسأل السؤال في كل مرة. أخيراً سيكتشف الدارسون أن لديك علبة في كمك فكها وامسكها قبائلاً: هل هناك أي أعراد في هذه العلبة؟

الصف : نعم.

المعلم : (افتح العلبة وأرهم الأعواد) نعم

· هناك بعض الأعواد فيها.

(ثم أرهم العلبة الخالية) لا يوجد أعواد

هنا.

عُلُّم دارساً أو دارسين كيف يقومان بإجراء اللعبة.

الألعابالنفسية • «

## ٤٢ القياس بمجرد النظر

اللغة : صياغة تعبيرات (إفادات) عن الأطوال.

الموضوع : استخدام بعض صيغ اسم التفضيل (أطول ـ أقصر)

(الأطول ـ الأقص).

نوع الاتصال : استخدام الإضافة (خط أحمد).

استخدام أسماء الألوان.

استخدام التعبير (أعتقد).

المهارات : استماع وكلام / وكتابة (في العمل بأزواج).

درجة التحكم: إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون / متوسطون.

الرقت بالدقائق: ٢ - ٣ للعمل الجماعي للصف.

٢٠ دقيقة للعمل في أزواج.

الإعداد : للعمل الجماعي للصف تحتاج إلى سبورة ولوسة كبيرة أو جهاز عرض قوق الرأس وطباشير ملون (٤ أو ٥ ألوان) ومسطرة. للعمل في أزواج تحتاج إلى ورق وألوان ومسطرة.

الإجراء

: عمل جماعي للصف يقود إلى عمل في أزواج. يقوم أربعة دارسين أو خمسة برسم خبطوط مستقيمة على السبورة واحداً بعد الآخر، بحيث يكون كل خط بلون مختلف وطول مختلف (الأفضل تكون في أطوال متقاربة) ويحسن أن تتقاطع الخطوط. اختبر الصف لكى يقرر أي الخطوط هو الأطول وأيها هو الأقصر.

م أيها أطول الخطوط يا عبد الله؟

- - عبد الله : خط أحمد.

م ماذا تعتقد يا منصور؟

منصور : أعتقد خط مصطفى هو الأطولِ.

ولكي تجعل الداوس يستخدم صيغة التفضيل النكرة مع حرف الجر دمن، (أطول مِن).

> م أعتقد أن الخط الأزرق أطول من الخط البّني . ماذا تعتقد يا أشرف؟

أشرف : لا، أعستستان أن النخط الأزرق أقصر من الخط اللي.

وبعد مزید من المناقشات اطلب من کل دارس أن یکتب آراءه وأحکامه.

الخط الأخضر هو الأقصر.

الخط الأحمر أطول من الخط الأحضر.

الخط الأبيض هو الأطول / أطول الخطوط.

أخيراً قس الخطوط واكتب أطوالها بجانبها للمقارنة.

العمل في أزواج:

كل دارس يرسم بالمسطرة عدداً من الخطوط المُلوَّنة والمتقاطعة على ورقة، ويكتب تحت الخطوط مجموعة من الجمل، بعضها صحيح وبعضها خاطئ، متضمنة العلاقات الطولية.

الخط الأحمر أطول من الخط الأخضر.

الخط البني أطول من الخط الأسود.

الخط الأخضر أقصر من الخط البني.

الخط البني هو الأطول.

الخط الأخضر هو أقصر الخطوط:

ثم يتبادل اللاعبان قطع الورق، ليحكم كل مستلم للورقة بواسطة النظر فقط أي العبارات صحيحة وأيها خاطئة.

. . .

-



شكل ١١

### الفتاة الشابة والسيدة العجوز

اللغة : التعرف على الملامح والصفات الشكلية في الصور.

الموضوع : تمييز أجزاء الجسّم.

نوع الاتصال: هذا أنفها/ هو الأنف.

هذه عينها / هي العين.

هناك فرص لاستخدام بعض عبارات المدهشة: يا

للعجب ياه. . . ! ! . . .

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم: إرشاد المعلم

المستوى : متوسطون / متقدمون

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق.

الإعداد : شريحة أو صورة مكبرة من الرسم شكل «١١».

الإجراء: جماعي للصف

اعرض الصورة دون تعليق لمدة دقيقة. سيرى بعض الدارسين صورة امرأة عجوز، وسيرى البعض الآخر صورة فتلة شابة. اسأل الدارسين: هماذا ترونه؟

«وأظهر الدهشة عن وجود تعارض في الآراء عما في الصورة.

يمكنك أن تسأل كم من الدارسين يرى امرأة عجوزاً؟ وكم يرى فتاة شبابة؟ وأخيراً اطلب من أحدهم أن يوضح بالإشارة أجزاء الوجه الذي يراه.

َ الدارس: هذا هو الأنف.

هذه هي العين.

هذه هي الأذن.

هذا هو الذتن

هذا هو العنق

هذا هو الشعر

(فرصة لتعليم الدارسين أي أجزاء الجسم مؤنثة، وأي الأجزاء مذكرة).





: وصف الصور. -اللغة

المهارات : استماع وكلام. :

درجة التحكم: إشراف المعلم

المستوى : الجميع

الوقت بالدقائق: ٥ ـ ١٠ دقائق ·

: تحتاج إلى مجموعة من الصور بمقاس صفحة المجلة. الإعداد يمكن أن تكون صوراً فوتوغرافية أو رسوماً على الورق أو الشرائح إذا كنت تركز على نقطة لغوية خاصة فاجمع الصور التي تتفق مع ما تريد (انظر إلى المثال التالي).

> ": جماعى للصف يقود إلى عمل في أزواج. الإجراء

وَضَّح للدارسين أنبك سبوف تختبر قبدرتهم على المشاهدة السريعة، التي تعد بمثابة تحد لسرعة الاستجابة. اعرض صورة عرضاً خاطفاً أمام الصف بعد التأكد من أن الجميع يمكنهم رؤيتها من مكانهم دون أية عوائق.

(صورة رجل يجري)

المعلم: ماذا يفعل؟

الدارس: هو يجري.

(صورة قافلة من الجمال)

المعلم: ماذا رأيت؟

الدارس: `قافلة من الجمال.

المعلم: كم جَمَلًا رأيت؟

الدارس: ﴿ سبعة جمال.

(صورة رجلين)

المعلم: ماذا رأيت؟

الدارس: رجلين.

المعلم: ماذا يفعلان؟

الدارس: أحدهما واقف والأخر جالس.

النعلم: أيهما واقف؟ .

الدارس: الرجل الذي يلبس نظارة.

(صورة فتاتين)

المعلم: ماذا شاهدت؟

الدارس: فتاتين/ بنتين/ سيدتين/ آنستين.

المعلم: أيهما الأطول؟

الدارس: الفتاة التي ترتدي الفستان الأحمر.

(صورة علبة حلوى)

المعلم: ماذا رأيت؟

الدارس: علبة حلوي.

المعلم : هل هي علبة جديدة أم مفتوحة؟

الدارس : مقتوحة .

# المظ المط

اللغة : استماع إلى الأعداد

الموضوع : أو إلى الكلمات عن طريق التعريف في تنويع (١).

أو إلى الجمل في تنويع (٢).

ويمكن أن تختار الكلمات والجمل لتدرُّب على

موضوعات أو بنود لغرية معينة.

المهارات : استماع وكلام وقواءة وكتابة.

درجة التحكم: إشراف المعلم

المستوى : مبتدثون / وفي تنويع (٧) تصلح أيضاً للمتوسطين.

الرقت بالدقائق: ١٠ ـ ٢٠ دقيقة.

الإعداد : ورق وقلم للمعلم وكل دارس

الإجراء: جماعي للصف

١ - حَدَّد مجموعة من الأعداد لتدريب الدارسين عليها
 بحيث لا تزيد عن ٢٥ عدداً. ويمكن أن تكون

الأعداد متسلسلة أو ذات مشكسلات نحوية أو صوتية مثل الأعداد المركبة ـ ألفاظ العقود ـ الأعداد المعطوفة.

٧ ـ اكتبها على السبورة أو أخبر الدارسين بها.

٣-اطلب من كل دارس كتابة ٤ أرقام من القائمة التي
 حددتها لهم.

٤ ـ اقرأ الأعداد بطريقة عشوائية (بدون ترتيب) وإذا تصادف ان تطابقت أعداد أحد الدارسين الأربعة مع ما سمعت يكون هو الفائز. ثم ينادي وأنا الأول..

مـ يقوم الفائز بقراءة الأعداد الأربعة التي لديه ليثبت
 صحة كلامه

تحذير: اكتب الأرقام أثناء قراءتها، فهذا سيساعدك على عدم تكرار الرقم وكذلك على سهولة مقارنتها بأعداد الدارس الفائز.

تنويع (١) : بدلاً من اختيار ٢٥ عدداً يمكنك أن تتخب عدداً من الكلمات تريد مراجعتها تتناول: الملابس أو الطعام أو أدوات المكتب. : الخ.

اكتب الكلمات على السبورة واتبع نفس الأسلوب، ويمكنك إعطاء تعريف بسيط لكل كلمة بدلاً من قراءتها وهذا يدفع إلى تحدي معلومات الدارسين بطريقة أفضل.

> المعلم: سائل لونه أبيض ونتناوله في الصباح. أخضر من الخارج وأحمر من الداخل. يذهب إليها التلاميذ ليتعلموا.

تنويع (٣) : اطلب من الدارسين كتابة عشر جمل قصيرة متضمنة حروف جرأر ظروفاً:

الصيدلية أمام المدرسة.

المدرسة بجانب المكتبة.

المكتبة خلف مكتب البريد.

ويمكن للجمل أن تتضمن بعض الأحداث المعتمدة على صورة واحدة أو عدة صور:

الرجل يشرب الشاي.

المهندس يصلح السيارة.

المرأة تنسخ على الآلة الكاتبة.

يختار الدارسون أربع جمل ثم يُعبَّرون عنها برسوم بسيطة سريعة. وتجري اللعبة كما تم في الأعداد بأن تقرأ أربع جمل تختارها من المجموعة ويقف الدارس الذي تتطابق رسومه مع الجمل قائلاً: وأنا الأوله.

(باستخدام الصور يتركز اهتمام الدارس على معاني الجمل بينما في تنوبع (١) فإن الدارسين يقارنون صورة الكلمة بشكلها المكتوب).

# ٢٦ فكرة.. بدون كلام

اللغة : الصفات ـ الأحوال.

الموضوع. : تصوير أشياء باستخدام الصفات والأحوال.

نوع الاتصال : تنويع ١: أسماء المهن ووضع أسئلة.

تنويع ٢: الفعل المضارع (أنت تحملُ شيئاً).

المهارات : استماع وكلام.

درجة التحكم: إرشاد المعلم.

المستوى : مبتدئون / متوسطون.

الوقت بالدقائق: ١٠ ـ ١٥ دقيقة.

الإعداد : لاشيء.

الإجراء : جماعي للصف.

يمثل أحد الدارسين بالإشارات والإيماءات \_ بدون كلام إحدى الصفات أو الأحوال ويحاول بقية الدارسين

التخمين والحدس.

دارس، : هل أنت مُتعَب؟

الممثل: (يهز رأسه بالنفي).

دارس، : هل أنت كسول؟

الممثل : (يهز رأسه بالنفي).

دارس،: هل أنت متضجر؟

الممثل: (يهز رأسه بالإيجاب).

عندئذ يحسن تشجيع الدارسين الأخرين لاستيضاح

سبب الضجر.

دارس: : هل أنت متضجر لأنه ليس

عندك ما تعمله؟

أمثلة أخرى: مشغول/ عطشان / جوعان/ خائف / مندهش / غضبان . . .

تنويع ١ : المهن والأسئلة

يمثل الدارس بالحركات مهنة من المهن ويحاول باقي الصف تخمين المهنة، وذلك بسؤاله عدداً محدوداً من الاسئلة (لا تزيد عن ١٠ أسئلة) والممثل يجيب بهز وأسه فقطي

تنويع ٢ : أحداث وأفعال

يمثل الدارس بالحركات حدثاً أو فعلاً معيناً، ويحاول الباقون تخمين ما يفعل.

وعلى الممثل أن يجيب بهز رأسه.

الصف : أنت تحمل شيئاً.

الممثل: (يهز رأسه بالإيجاب).

الصف : بندقية .